A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.2

ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム 1991-2000

- 餓狼伝説
- 餓狼伝説２
- 餓狼伝説スペシャル
- 餓狼伝説３
- リアルバウト餓狼伝説
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
- リアルバウト餓狼伝説２
- 餓狼伝説 WILD AMBITION
- 餓狼 MARK OF THE WOLVES
- 龍虎の拳
- 龍虎の拳２
- ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
- サムライスピリッツ
- 真サムライスピリッツ
- サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
- サムライスピリッツ 天草降臨
- 侍魂 ～サムライスピリッツ～
- SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
- 剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
- ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
- 風雲黙示録
- 風雲スーパータッグバトル
- ～幕末浪漫～ 月華の剣士
- 幕末浪漫第二幕 月華の剣士
- 武力 ～BURIKI・ONE～



HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

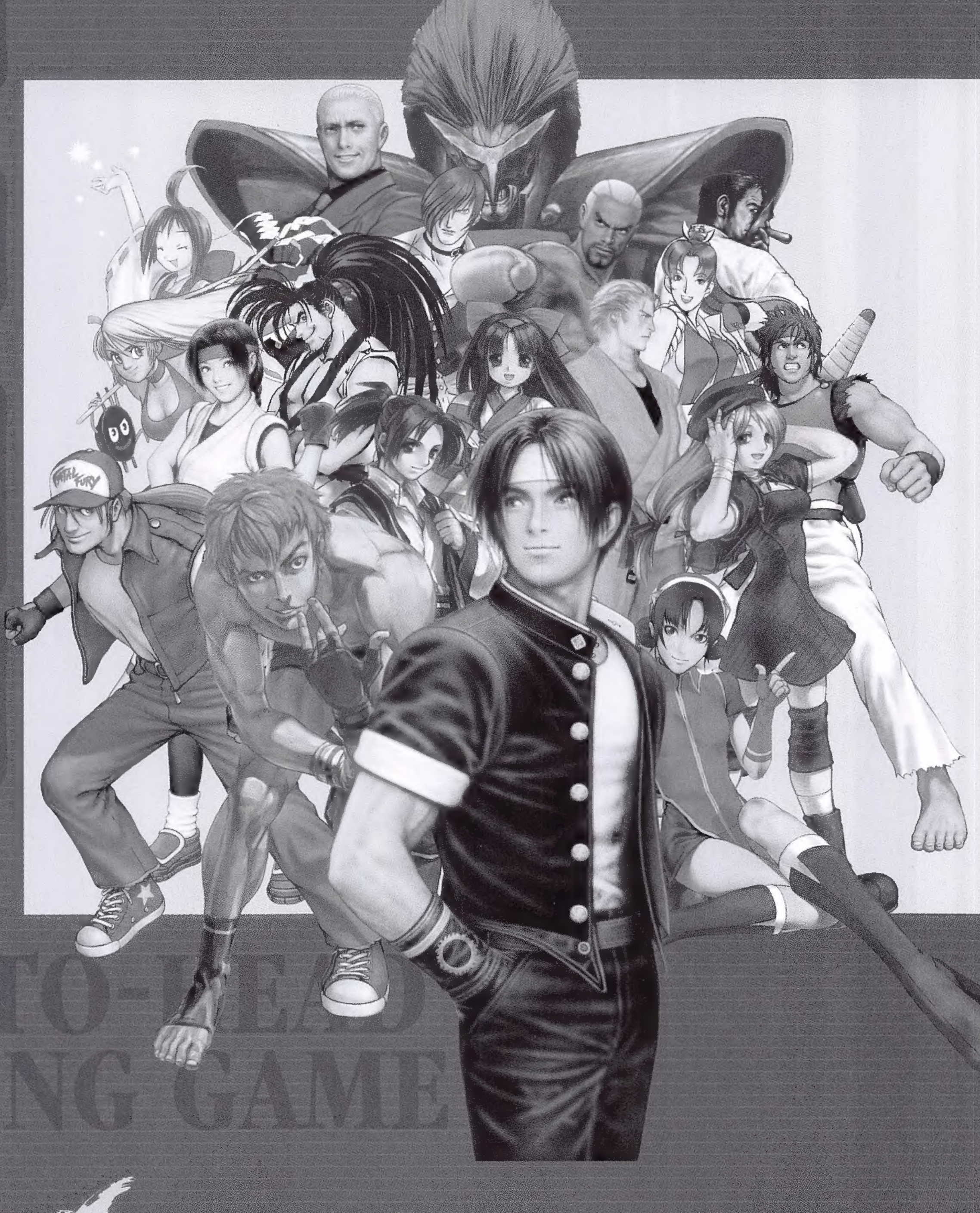
STUDIO BENT STUFF
スタジオベントスタッフ編著・発行



餓狼伝説・操作説明
餓狼伝説・遊び方説明
SNK
8人から選んで、同キャラ対戦もOK!
15人
餓狼伝説 SPECIAL
オーバースウェーで攻撃をかわせ!!
餓狼伝説 WILD AMBITION
TERRY BOGARD
ANDY BOGARD
JOE HIGASHI
MAI SHIRANUI
RYUJI YAMAZAKI
KIM KAPHWAN
BILLY KANE
TSUGUMI SENDO
TOJI SAKATA
RAIDEN
AND…
餓狼伝説 WILD AMBITION 遊び方説明
龍虎の拳・操作説明
龍虎の拳
12人から選べるぞ!!
斬り捨て御免の新・対戦、参上!
SAMURAI SPIRITS
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
TEAM EDIT
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
THE KING OF FIGHTERS
シンプルなエキストラモード
月華の剣士

ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム 1991-2000

- ●餓狼伝説
- ●餓狼伝説２
- ●餓狼伝説スペシャル
- ●餓狼伝説３
- ●リアルバウト餓狼伝説
- ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル
- ●リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
- ●リアルバウト餓狼伝説２
- ●餓狼伝説 WILD AMBITION
- ●餓狼 MARK OF THE WOLVES
- ●龍虎の拳
- ●龍虎の拳２
- ●ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
- ●サムライスピリッツ
- ●真サムライスピリッツ
- ●サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
- ●サムライスピリッツ 天草降臨
- ●侍魂 ～サムライスピリッツ～
- ●SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝
- ●剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
- ●風雲黙示録
- ●風雲スーパータッグバトル
- ●～幕末浪漫～ 月華の剣士
- ●幕末浪漫第二幕 月華の剣士
- ●武力 ～BURIKI・ONE～



HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

STUDIO BENT STUFF スタジオベントスタッフ編著・発行

ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム 1991-2000



ALL ABOUT
SNK対戦格闘ゲーム
1991－2000

CONTENTS

CONTENTS

はじめに

「餓狼伝説」からはじまり、「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」まで、数えること32作品。
20世紀の最後の10年間、僕らの前を駆け抜けていった、SNKの対戦格闘ゲームたち。
日本国内にとどまらず、世界各国のゲームファンが、幾億回プレイを重ねたことだろう。
ネオジオが熱き歴史にピリオドを打った、西暦2000年。いつかまた、その流れをくむ作品に巡り会える日を期待しつつ、SNKというメーカーと、それを支えたファンの人たちに、思いをこめて作った本書を捧げたい。
ありがとう、SNK——。

※本書の内容は、基本的にアーケード版をベースにしている

※本書内での必殺技などのコマンドはすべて、相手キャラクターが自分の右側にいるものとして記されている

※本書内では、家庭用ゲーム機を以下の略号を用いて表している

DC…ドリームキャスト	PS…プレイステーション
SS…サターン	SFC…スーパーファミコン
MD…メガドライブ	PC-E…PCエンジン
GG…ゲームギア	GB…ゲームボーイ

ART GALLERY



SNK対戦格闘ゲームの歩み

SNKがアーケード市場に本格的に対戦格闘ゲームを投入してから、2000年でちょうど10年目を迎える。『餓狼伝説』『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。SNKがこの10年間に発売した数々の対戦格闘ゲームは、多くのファンに愛され、親しまれてきた。SNKは、いかにしてこれらの作品を生み出すことができたのか？　その足跡を振り返ってみる。

SNKの進むべき道を切り開いた『餓狼伝説』

SNKの対戦格闘ゲームの歴史をひも解くと、そこには“チャレンジ”という言葉が浮かび上がってくる。先駆者カプコンに対するチャレンジ。ネオジオシステムをはじめとする、ハードの限界へのチャレンジ。そして、同じ社内であってもほかのチームが開発したゲームは追い越すべき、というみずからへのチャレンジ。このチャレンジスピリットを持ちつづけられたことこそが、SNKが新しい対戦格闘ゲームを生み出す原動力となってきた。

対戦格闘ゲームが脚光を浴びはじめたのは1991年。当時ゲームセンターでは、カプコンの『ストリートファイターII』が大ヒットし、対戦格闘ゲームがブームを迎えようとしていた。決められたロジックにしたがって動くコンピュータとはちがい、プレイするたびにゲームの展開が変わる対2P戦。不特定多数のプレイヤーが集まるゲームセンターというシチュエーションならではのおもしろさが、対戦格闘ゲームにはあった。

SNKが本格的に対戦格闘ゲームをリリースしたのは、'91年11月。ネオジオシステム（MVS）用タイトルとして開発された『餓狼伝説―宿命の闘い―』がそれだ。同作は、ファンが新たな対戦格闘ゲームを待ち望むなか発売されたが、対2P戦よりも対CPU戦を重視した作りとなっており、残念ながら爆発的なヒットとまでは至らなかった。しかしながら、「巨大なキャラクターをスムーズに動かせるネオジオシステムは対戦格闘ゲームに適している」ということを実証してみせた、同作の功績は大きい。『餓狼伝説』は、以降のSNKとネオジオシステム用ゲームの進むべき道を指し示す、羅針盤の役割を果たしたのである。

ネオジオとともに開花したSNK対戦格闘ゲーム

翌'92年の9月に、SNKは『龍虎の拳』を発売する。ネオジオシステムのハードの特性をフルに活かした、画面を覆うほどの巨大なキャラクター。緻密なグラフィック。迫力のサウンド。これらは、『餓狼伝説』とは異なる、対戦格闘ゲームの新たな可能性を提示した。

また、SNKは『龍虎の拳』以降、データ容量が100メガビットを超えるタイトルを「100メガショックシリーズ」と命名して大きく打ち出していく。当時、家庭用ゲーム機向けソフトのカートリッジ容量はおおむね8～16メガビット。その10倍以上もの「100メガビット」が与えるインパクトは強烈で、ゲームファンのあいだでネオジオという家庭用ゲーム機と、それを使って遊べる対戦格闘ゲームの認知度が一気に高まっていった。

このあたりから、SNKの対戦格闘ゲームの開発ラッシュがはじまる。'92年12月に『餓狼伝説』の続編『餓狼伝説2』を、翌'93年9月には『餓狼伝説2』の再調整バージョン『餓狼伝説SPECIAL』を発売。対2P戦のバランスをとくに重視した両作は、対戦格闘ブームを一気に加速させていく。



▲'91年に登場した『餓狼伝説』。このゲームの存在がなければ、その後のSNK対戦格闘ゲームの歴史は生まれなかったかもしれない。

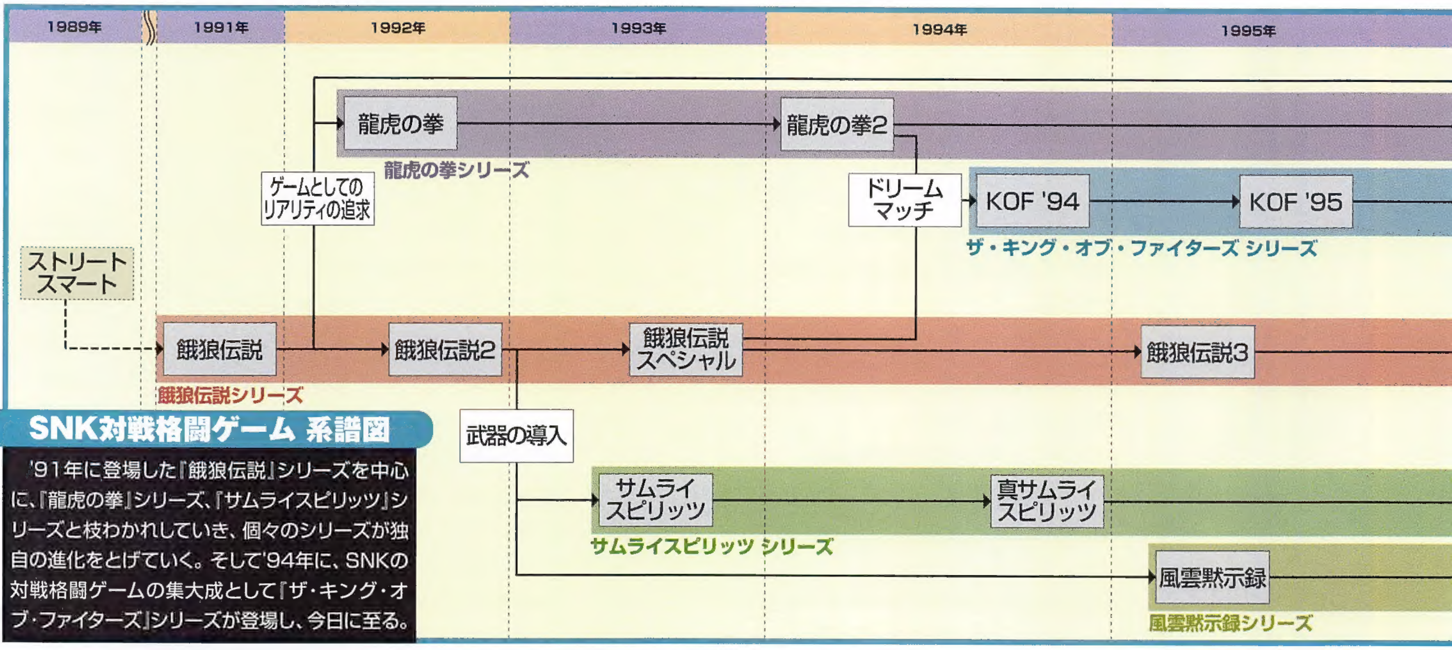
『餓狼伝説』シリーズと『龍虎の拳』シリーズは、対戦格闘ゲームという同一のジャンルにあっても、ちがうコンセプトから生み出され、それぞれが高い人気を集めた。このふたつのシリーズの成功が、以降、SNKがバリエーションに富んだ対戦格闘ゲームを作るさいに、大きな自信となったことはまちがいない。

開発チーム間の切磋琢磨がもたらした個性

SNKの対戦格闘ゲームへの挑戦はつづく。'93年、『餓狼伝説SPECIAL』とほぼ同時期にアーケードに登場した『サムライスピリッツ』は、対戦格闘ゲームに「武器」を導入。武器対戦ならではの爽快感と緊張感、対戦相手を「斬る」という斬新なアイデアで高インカムを記録する。さらに翌'94年には、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』を発売。『餓狼伝説』『龍虎の拳』といった人気シリーズに登場するキャラクターの夢の競演は、多くの対戦格闘ゲームファンのあいだで話題となった。同作は、このあと1年間に1作というペースでシリーズ化され、SNK対戦格闘ゲームの大きな柱となっていく。

『餓狼伝説』『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』『ザ・キング・オブ・ファイターズ』。これら4つのシリーズはもともと、異なる開発チームによって制作されたものであった。そのため、それぞれのゲームはプレイ感覚はもちろん、キャラクターグラフィックの描きかたひとつを取ってみても、まるで別メーカーの作品のように開発チームごとの個性がきわだっている。

同じジャンルのタイトルであっても、画一化されることなく、おのおのが強烈な個性を持って生み出されてきたSNKの対戦格闘ゲームたち。その足跡はしっかりとファンの心に刻まれている。



SNK対戦格闘ゲーム 系譜図

'91年に登場した『餓狼伝説』シリーズを中心に、『龍虎の拳』シリーズ、『サムライスピリッツ』シリーズと枝わかれしていき、個々のシリーズが独自の進化をとげていく。そして'94年に、SNKの対戦格闘ゲームの集大成として『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズが登場し、今日に至る。

SNK対戦格闘ゲームの歴史を築いた4種類のシリーズタイトル

餓狼伝説 シリーズ

SNK対戦格闘ゲームの礎となったシリーズ

ラインと呼ばれる、奥行きのあるバトルフィールドの導入で、より戦略的な駆け引きを楽しめるシリーズ。また、SNKのすべての対戦格闘ゲームの基礎となったシリーズでもある。『リアルバウト〜』『〜WILD AMBITION』『餓狼 MARK OF THE WOLVES』など、タイトルのバリエーションはさまざま。それぞれに細かなシステムのちがいはあるが、対2P戦のバランスに重点が置かれているところは、シリーズ全作に共通する特徴だ。



餓狼伝説

▲ラインと銘打った奥行きの導入や、独特の必殺技コマンドは、以降にSNKが手がけた対戦格闘ゲームに大きな影響を与えた。



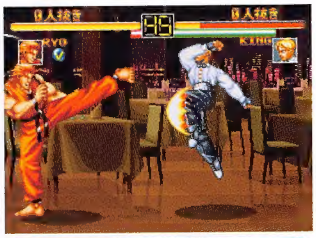
餓狼 MARK OF THE WOLVES

▲キャラクターの入れかえはもちろん、奥行きを廃して同一ライン上での駆け引きを追及するなど、意欲的な試みが見られる作品。

龍虎の拳 シリーズ

映像、音声のリアルさを追求したシリーズ

攻撃のひとつひとつのモーションや演出に徹底的にこだわったシリーズ。『龍虎2』ではグラフィックや演出にさらなる磨きがかかり、対戦プレイ時の駆け引きも豊かになった。『龍虎外伝』では、モーションキャプチャーで採取した実際の人間の動きをもとに、ポリゴンではなく手描きで、なめらかなキャラクターの動きを作成。なお、『龍虎1』で登場した「超必殺技」システムは、以降の多くの対戦格闘ゲームに採り入れられている。



龍虎の拳

▲巨大なキャラクターや緻密に描かれたグラフィックなど、ネオジオシステム用対戦格闘ゲームのひとつの方向性を示した作品。



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

▲モーションキャプチャーで取りこんだ人の動作をベースに、キャラクターのアニメーションパターンを描いたという異色作。

サムライスピリッツ シリーズ

武器使用による迫力と爽快感を追求したシリーズ

すべてのキャラクターが武器を持つことで、より過激で緊張感ある対戦を楽しめるシリーズ。最終ラウンドで勝負がつくと身体がまっぷたつになるなど、武器格闘らしい凝った演出も盛りこまれている。『真サムライスピリッツ』以降は、『餓狼』シリーズの超必殺技にあたる「武器破壊必殺技」や「武器飛ばし必殺技」が導入された。ハイパーネオジオ64用として発売された『侍魂』は、SNKがはじめて開発した3D対戦格闘ゲームでもある。



サムライスピリッツ

▲武器を使った対戦システムをはじめて取り入れた作品。それまでの対戦格闘ゲームにはない過激な演出もファンの注目を集めた。



SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

▲ポリゴン『サムライスピリッツ』の2作目。前作『侍魂』よりも、ゲームシステムやプレイ感覚が2D対戦格闘ゲームに近づいた。

ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ

人気キャラクターたちの夢の競演を実現したシリーズ

『餓狼伝説』『龍虎の拳』『怒』『サイコソルジャー』といったSNKの人気作品のキャラクターが、夢のバトルをくり広げるシリーズ。操作方法はオーソドックスなスタイルを継承しつつも、対戦形式に3on3のチームバトルを対戦格闘ゲーム史上はじめて導入。『KOF'95』以降は、チームのメンバーを自由にエディットすることが可能となり、さらに『KOF'99』からは、対戦をサポートするストライカーシステムが導入され、1チーム4人編成に。



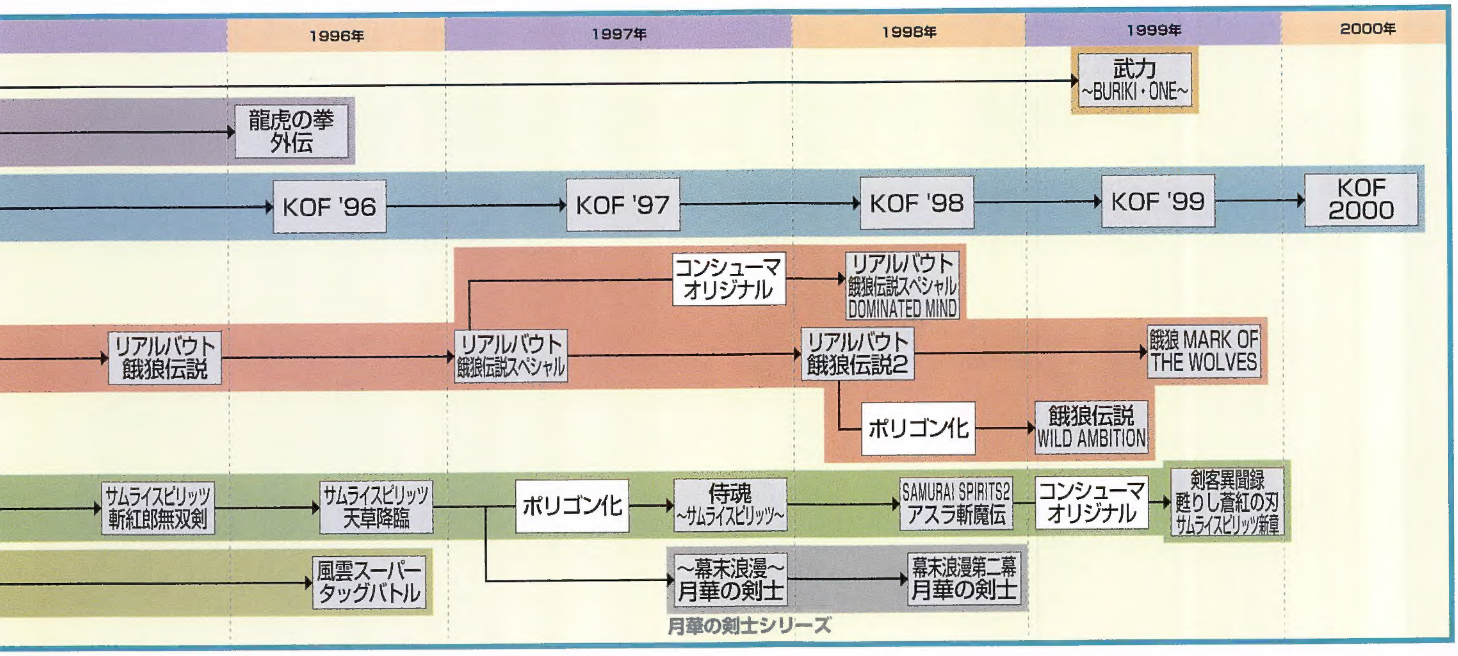
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

▲チームバトル形式を最初に導入した作品。独特のタッチで描かれたSNKの人気キャラクターたちが、ファンのあいだで話題になった。



ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

▲ネオジオシステムを使った対戦格闘ゲームの最終作。『KOF'99』から導入されたストライカーシステムが、より洗練されている。



SNKが対戦格闘ゲームにもたらした進化

SNKは対戦格闘ゲームを開発するたびに、新たなゲームシステムを生み出してきた。それらのシステムは対2P戦をより奥深く白熱したものへと進化させるのと同時に、他社が開発する対戦格闘ゲームにも大きな影響を与え、ジャンルそのものの進化をうながした。ここでは、SNKが“発明”した、対戦格闘ゲームのシステムの数々を紹介する。

超必殺技

一発逆転を可能にした画期的なシステム

　必殺技をはるかに超える破壊力を持つ技、それが超必殺技だ。超必殺技システムがはじめて導入されたのは、'92年に登場した『龍虎の拳』。同作唯一の超必殺技・覇王翔吼拳は、気力ゲージを大幅に消費して放つことができる、一撃必殺の大技だった。この覇王翔吼拳のシステムは以後、気力ゲージシステムが存在しないほかのシリーズにおいて、「専用のゲージを消費するタイプの超必殺技」へと変化し、受け継がれていく。

　一方、超必殺技にはもうひとつのルーツがある。同じ『龍虎の拳』の隠し必殺技・龍虎乱舞がそれだ。龍虎乱舞には、いくら気力ゲージがたまっていても、残り体力が少ないときにしか使用できないという制限があった。この制限の部分が、以降のSNKの対戦格闘ゲームに「体力ゲージに依存するタイプの超必殺技」という形で継承されていくことになる。

　以上のように、大きくふたつのタイプにわかれる超必殺技だが、両タイプともにピンチの状態からの一発逆転を可能にし、対戦にスリリングな味つけを加えたのはまちがいない。結果として、プレイヤー同士の駆け引きを深め、ハデな演出が楽しめる超必殺技は、(SNK以外のメーカーも含めて)対戦格闘ゲームになくてはならないものとなっていったのだ。

覇王翔吼拳



▲ボーナスステージで習得すると、対CPU戦で使用可能になる超必殺技。気力ゲージが一定値以上たまってなければ使えない。

龍虎乱舞



▲体力の残りがわずかで、かつ気力ゲージが一定値以上なければ使用できない隠し必殺技。目にもとまらぬ打撃を相手にたたきこむ。

専用のゲージを使用するタイプ

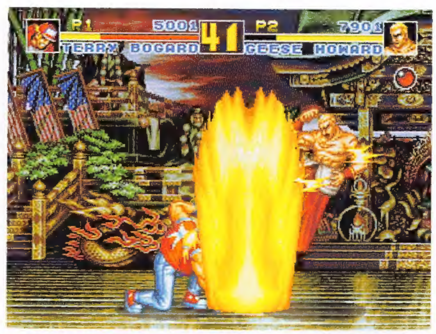
　『KOF』シリーズ、『真サムライスピリッツ』などで導入されたタイプ。体力ゲージとは別に、たまると超必殺技が出せるようになるゲージが画面内に用意されている。このタイプの起源は、『龍虎の拳』の気力ゲージシステム。『KOF'97』以降は、ためたゲージをストックすることが可能になり、超必殺技を使うタイミングをプレイヤーがコントロールできるようになった。



▲「ボタンを同時押しする」「相手の攻撃を受ける」などでゲージをためると使用可能に。自分の体力の残量に関係なく超必殺技を使うことができるので、対戦がよりアグレッシブになる。

体力ゲージに依存するタイプ

　『龍虎の拳』シリーズ、『餓狼伝説2』などで導入されたタイプ。自分のキャラクターの体力ゲージが少ないときに、起死回生の一撃として超必殺技を使用できる。これにより、闘いを有利に進めているプレイヤーと体力の残量が少ないプレイヤーのどちらも、緊張感ある対戦を楽しめるわけだ。ちなみに『龍虎の拳』シリーズの「隠し必殺技」は、同時に気力ゲージもほぼ満タンでないと使用不可。



▲体力ゲージが一定値まで減ると使用可能になる。使うタイミングをプレイヤーがコントロールすることは困難だが、一度この状態になれば何度でも超必殺技を使用できるのは大きな利点。

まだまだある SNK対戦格闘ゲームが生み出したシステム

　SNKが対戦格闘ゲーム史上はじめて取り入れた試みは、上にあげた3つのシステム以外にも数多く存在する。キャラクターの特殊な動作あり、ゲーム進行の手法あり、演出のアイデアあり……ひとつひとつは細かなものかもしれないが、なかにはその後の対戦格闘ゲームに大きな影響を与えたものもある。ここでは、それらのなかから7つを紹介しておこう。

ダッシュ from『龍虎の拳』

　それまでの対戦格闘ゲームでは、相手との間合いをつめるには、ジャンプするか、もしくは歩いて近寄る方法しかなかった。しかし、ダッシュシステムの導入で、一気に相手への接近をはかれるようになり、スピーディな対戦が実現された。



▲相手のスキを見て、一気に間合いを詰めるという戦法が可能になった。

バックステップ from『龍虎の拳』

　ダッシュとは逆に、相手との間合いを、一気に離すことができるシステム。『餓狼伝説2』や『餓狼伝説スペシャル』などでは、無敵時間が設定され、相手の攻撃を避けることもできた。ちょうどボクシングのスウェーバックのような感覚だ。



▲『餓狼伝説2』では、無敵時間を使って攻撃をスカし、反撃に転じることもできる。

避け攻撃 from『餓狼伝説2』

　相手の攻撃を、無敵状態(おもに上半身)でかわしつつ反撃できる技。のちに『KOF』シリーズにおいて、その場で無敵状態となる「攻撃避け」や、無敵状態のまま移動する「緊急回避」といったシステムに進化していった。



▲無敵となる部位は基本的に上半身のみなので、相手の跳びこみを迎撃するのに適している。

武器を使った対戦

武器を使って相手を斬ることの爽快感

素手による打撃ではなく、武器を使った対戦システムは、'93年の『サムライスピリッツ』ではじめて導入された。対戦格闘ゲームでは、いかに強力な必殺技を相手にヒットさせるかが勝利へのカギをにぎる。ところが『サムライスピリッツ』では、必殺技よりも、強力な基本技（例：覇王丸の強斬り）を相手にヒットさせたほうが、より大きなダメージを与えられることがあった。渾身の一撃で相手に斬りつけたときの爽快感は、それまでの対戦格闘ゲームでは得られなかったもの。また、武器同士がタイミングよくぶつかったときに発生する「つばぜり合い」や、相手をまっぷたつに斬り捨てる「切断フィニッシュ」のように、この種のゲームならではの演出も随所に盛りこまれていた。

武器を使った対戦は、以降につづく『風雲黙示録』シリーズ、『月華の剣士』シリーズへと受け継がれていく。『風雲』シリーズでは武器を組み合わせた特殊技や必殺技の駆け引きを、『月華』シリーズでは剣を使った流れるような連続技を、それぞれ楽しむことができた。



サムライスピリッツ

▲武器がタイミングよくぶつかると発生する「つばぜり合い」。ボタン連打に負けたプレイヤーの武器は、吹き飛ばされてしまう。

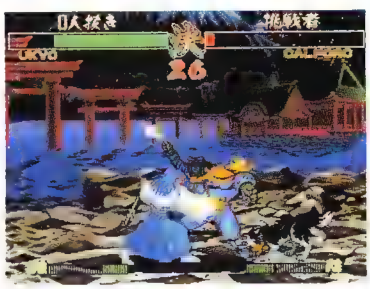


風雲黙示録

▲手に持っている武器を相手に投げつけるなど、肉体による攻撃と武器による攻撃がミックスされた、一風変わった作品。

武器を手放しても戦える

『サムライスピリッツ』シリーズの大半の作品と『月華の剣士』では、一定の条件で武器を手放してしまうことがある。その場合でも、素手の状態で、通常の対戦格闘ゲームのように相手を攻撃することが可能。なお、手放した武器は、キャラクターがふれた状態でボタンを押せば再度手にすることができる。



チームバトル

プレイヤーごとのチーム編成のおもしろさ

チームを組んで対戦を行なうチームバトルシステムは、'94年の『KOF'94』ではじめて導入された。このシステムは、単に1プレイ中に数多くのキャラクターを使えるというだけでなく、それまでになかった「キャラクターの闘う順番」という新たな駆け引きの要素を生み出した。1対1の対戦の場合、キャラクターの組み合わせによっては、相性の良し悪しが発生することがあるが、3対3のチームバトルならば、キャラクターを闘わせる順番によって、組み合わせの有利・不利を解消できるわけだ。さらに『KOF'95』からは、チームメンバーを自由にエディットすることが可能となり、それぞれのプレイヤーの個性を発揮したチームを作るという楽しみも生まれた。



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

▲はじめてプレイヤーがチームを自由にエディットすることが可能になった作品。対2P戦では、お互いにチームのメンバーを選択する瞬間から、駆け引きがはじまる。

さらにチームバトルを熱くするストライカー

『KOF'99』からチームバトルに新システム「ストライカーマッチ」が導入された。これは、バトルをサポートするメンバーである「ストライカー」を加えた4人1チームで闘うというもの。対戦中にストライカーを呼び出すと、援護攻撃や体力の回復など、対戦キャラクターのサポートを自動で行なう。呼び出すタイミングによっては、対戦キャラクターの攻撃と組み合わせた連続技をくり出すこともできる。『KOF2000』では、ストライカーを呼び出せるシチュエーションが増え、よりアクティブな対戦を楽しめるようになった。



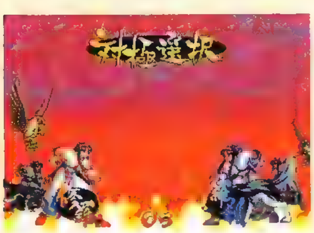
◀『KOF2000』での連続技。攻撃がヒットしている最中にストライカーを呼び出す。



◀そしてストライカーの攻撃がヒットした直後に、使用キャラクターの超必殺技で追撃。

キャラクタータイプのセレクト from『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』

ひとりのキャラクターに複数の格闘スタイルを用意し、プレイヤーの好みに応じて選択できるシステム。キャラクターそのものは同じであっても、攻撃方法や性能が変わるため、実質的にはそのぶんキャラクターが増えているようなもの。



▲『斬紅郎無双剣』のナコルルは、タイプによって、あやつる動物まで異なる。

CPUキャラクターの乱入 from『餓狼伝説スペシャル』

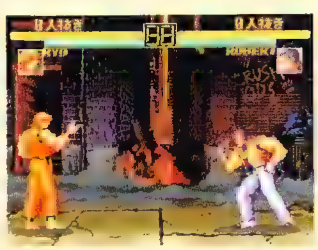
対CPU戦をプレイしているプレイヤーを驚かせようという仕掛け。一定の条件をクリアすると、予定外のCPUキャラクターが乱入してきて、対戦がはじまる。『餓狼伝説スペシャル』では、ノーミスクリア時のごほうびとして用意されていた。



▲エンディングの途中で、突然『龍虎の拳』の主人公・リョウが乱入してくるのは衝撃的だった。

挑発 from『龍虎の拳』

『龍虎の拳』シリーズで、必殺技を出すために必要な「気力ゲージ」を減らす手段として導入された。しかし、そのほかのシリーズでは、勝負にはあまり関係せず、対戦を盛り上げるための演出として採用されることが多かった。



▲ゲームがスタートすると同時に、挑発で気力ゲージを減らし合う光景も見られた。

ズームイン&アウト from『龍虎の拳』

相手との間合いを、より視覚的にわかりやすくする画面の演出。相手キャラクターとの距離が近づくとグッと画面が拡大し、離れると縮小する。



◀もっとも間合いが離れた状態。ここから近づいていくと……。



▶画面全体が拡大する。キャラクターの大きさのちがいに注目。

SNK対戦格闘ゲームを彩るキャラクター

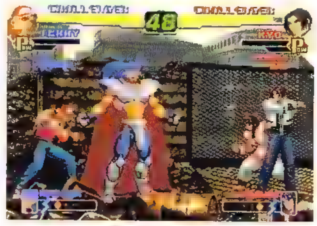
ゲームそのものの人気に加え、登場するキャラクターの人気も高いのが、SNKの対戦格闘ゲームの特徴。SNKファンは、新たな作品が登場すると、ゲームのデキだけではなく、設定やキャラクターを取り巻くストーリーにまで注目する。そうした数多くの登場キャラクターたちを抜きにして、SNKの対戦格闘ゲームを語ることはできない。ここでは、SNKのキャラクターの魅力にふれてみよう。

「操作してみたい」と思わせる絶妙なキャラクター作り

より多くの人に対戦格闘ゲームを楽しんでもらうために、SNKはキャラクターを広くアピールするという方法をとった。たとえば、テレビアニメや映画のキャラクターのように、詳細なプロフィール（誕生日や年齢のほか、好きな食べ物、趣味、得意なスポーツなど）を作りこみ、公開することで、ゲームをあまりプレイしない人でも、キャラクターからそのゲームに入っていけるようにしたのだ。

もちろん、実際のゲーム中にも、キャラクターにさらに興味が持てるような素材をたっぷりと盛りこんである。こまかな動作はもちろん、声優によるセリフ、背景演出、そしてBGM。かならずしもそのすべてが対戦格闘ゲームというストイックな駆け引きの場に必須のものではないのかもしれない。しかし、それらの要素の充実をはかることで、プレイヤーがキャラクターにますます感情移入できるように、SNKはゲーム中のあらゆる演出にこだわってゲームの開発を行なってきた。

その結果として、SNKの対戦格闘ゲームには、ゲームそのものを楽しむファンだけではなく、「好きなキャラクターを操作してみたい」という理由からプレイするキャラクターファンも数多く存在する。ゲームに対するこうした新しい接しかたを確立したのは、SNKの対戦格闘ゲームが残した大きな功績と言えるだろう。



▲『KOF2000』には、『サムスピ』『月華の剣士』『風雲黙示録』『武力』のキャラクターも登場。まさに、SNK対戦格闘ゲームの集大成だ。

キャラクターの変遷を楽しむ

タイトルごとのキャラクター描写の変化も見のがせない。新作が登場するたびに、キャラクターがどう変わったのかをチェックするのも、SNK対戦格闘ゲームのひとつの楽しみかただ。右に並べたのは、『龍虎の拳』でデビューしたリョウ・サカザキの変遷。



SNK対戦格闘ゲーム　キャラクター別登場タイトル数ランキング

順位	キャラクター名	登場タイトル数	登場タイトル
1	テリー・ボガード	16	『餓狼伝説』シリーズ／『KOF』シリーズ
2	アンディ・ボガード	15	『餓狼伝説』シリーズ（『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をのぞく）／『KOF』シリーズ
	ジョー・ヒガシ	15	『餓狼伝説』シリーズ（『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をのぞく）／『KOF』シリーズ
4	不知火　舞	14	『餓狼伝説』シリーズ（『餓狼伝説』『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をのぞく）／『KOF』シリーズ
5	キム・カッファン	13	『餓狼伝説』シリーズ（『餓狼伝説』『餓狼伝説3』『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をのぞく）／『KOF』シリーズ
6	リョウ・サカザキ	12	『龍虎の拳』シリーズ／『KOF』シリーズ／『餓狼伝説スペシャル』／『武力』
7	ビリー・カーン	10	『餓狼伝説』シリーズ（『餓狼伝説3』『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をのぞく）／『KOF』シリーズ（『'94』『'96』『'99』『2000』をのぞく）
	ロバート・ガルシア	10	『龍虎の拳』シリーズ／『KOF』シリーズ
9	ギース・ハワード	9	『餓狼伝説』シリーズ（『餓狼伝説2』『餓狼 MARK OF THE WOLVES』をのぞく）／『龍虎の拳2』／『KOF'96』
	キング	9	『龍虎の拳』シリーズ（『龍虎の拳 外伝』をのぞく）／『KOF』シリーズ

※ストライカー専用キャラクターや、デモ画面および家庭用タイトルでの登場はカウントしていない

『餓狼伝説』以降、SNKの対戦格闘ゲームに登場したキャラクターの延べ人数は、約600人にも及ぶ（ストライカー専用キャラクターや家庭用での登場をのぞく）。なかには、数多くのタイトルに登場したキャラクターもいるので、キャラクター別に登場タイトル数を集計してみた。

ランキングのトップに輝いたのは、テリー・ボガード。やはり、『餓狼伝説』シリーズと『KOF』シリーズの全作に登場しているだけのことはある。つづく2位はアンディ・ボガードとジョー・ヒガシ。彼らふたりは『餓狼 MARK OF THE WOLVES』に登場しなかったため、テリーにわずか1ポイントの差でおよばなかった。女性キャラクターでは、不知火 舞が4位に、キングが9位にそれぞれランクイン。ともに『KOF』シリーズ全タイトルに出場しているのが、トップ10に入った大きな理由だ。

男性キャラクター1位 テリー・ボガード

SNKの顔と言ってもいいキャラクター。ステレオタイプの格闘家らしさを消し去った、Gパンにジャケットというラフなファッションは、当時の開発スタッフのこだわりによる。『餓狼 MARK OF THE WOLVES』では35歳に設定され、シブめのキャラクターとして登場した。



女性キャラクター1位 不知火　舞

セクシーな衣装が話題となった、SNKを代表する女性キャラクター。『餓狼伝説2』の開発時には、男性キャラクターとして設定されていたものの、ゲームに花を添える存在がほしいということで女性キャラクターに生まれ変わった、というエピソードがある。

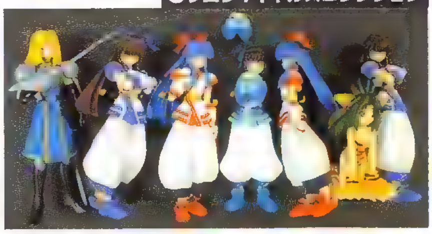


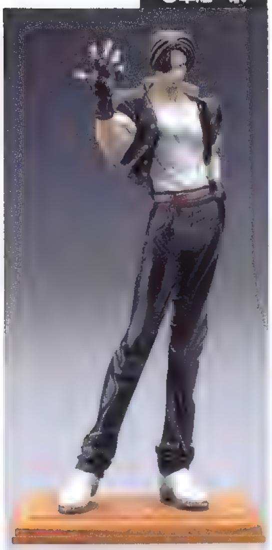
INTRODUCTION SNK対戦格闘ゲームの歩み

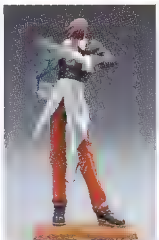
キャラクターの魅力を引き出す数々のグッズ

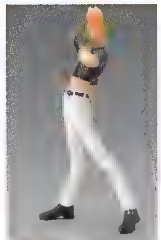
フィギュア

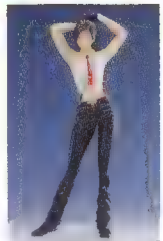
ゲームのなかからそのまま抜け出してきたような、躍動感あふれるフィギュアたち。それぞれのキャラクターのファンならば、部屋に飾っておきたいと思うほど、どれもクオリティが高い。

❶サムライギャルズコレクション


❷草薙　京


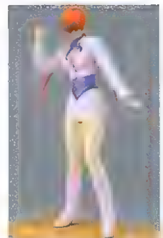

❸八神　庵

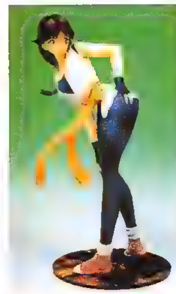

❹二階堂紅丸


❺ヴァネッサ


❻麻宮アテナ


❼ブルー・マリー


❽シェルミー

❾ユリ・サカザキ


❿不知火　舞


⓫ナコルル


❶サムライギャルズコレクション／完成品各200円／㈱ユージン　❷～❹京商フィギュアコレクション（草薙　京、八神　庵、二階堂紅丸）／完成品各7,800円／京商㈱　❺ヴァネッサ（『KOF'99 EVOLUTION』より）／キット7,800円、完成品13,800円／㈱エポック社　❻麻宮アテナ（『KOF'98』より）／完成品13,800円／㈱エポック社　❼ブルー・マリー（『KOF'98』より）／完成品13,800円／㈱エポック社　❽シェルミー（『KOF'98』より）／完成品13,800円／㈱エポック社　❾ユリ・サカザキ（『KOF'99』より）／キット12,800円／マックスファクトリー　❿不知火　舞（『餓狼伝説スペシャル』より）／キット12,800円／マックスファクトリー　⓫等身大ナコルル（『サムライスピリッツ』より）／完成品500,000円／㈱ペーパームーン

コスプレ

好きなキャラクターになりきるコスチュームプレイ（略してコスプレ）は、もともとアニメやコミックのキャラクターを中心に行なわれていた。ところが対戦格闘ゲームがブームになるにつれ、しだいにゲームのキャラクターのコスプレをするファンも増えていった。とくにSNKのキャラクターは、いかにも格闘家というスタイルではなく、特徴ある衣装を身につけているため、コスプレファンのあいだで非常に人気が高い。新たなキャラクターが発表されると、ファンたちはそのファッションを熱心に研究し、衣装を作成する。コスプレの衣装は基本的には手作りによるものが多いが、最近では専門にあつかうショップもあり、デザイン画を持ちこめばオーダーメイドで仕立ててくれる。


テリー・ボガード ジャケット（『餓狼 MARK OF THE WOLVES』より）／39,800円／㈱コスパ


ロック・ハワード ジャケット（『餓狼 MARK OF THE WOLVES』より）／39,800円／㈱コスパ



◀▲自作の衣装を身に着け、ポーズをキメるコスプレイヤーたち。ひとたびコスチュームを身に着けると、しぐさや表情までそのキャラクターに似てくるから不思議だ（写真左：ギース／ターボ氏、ビリー／ヒロシ氏）。

アニメーション

『餓狼伝説』『龍虎の拳』『サムライスピリッツ』の3作は、テレビや映画でアニメ化されてきた。どの作品も、ゲームの設定をベースにアニメならではの味付けがされている。最近では、ハイパーネオジオ64用タイトル『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』がオリジナルビデオアニメとして制作された。キャラクターボイスにはゲームと同じ声優を起用し、キャラクターデザインを人気イラストレーターの七瀬　葵氏が担当している。


オリジナルビデオアニメ『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』1～2巻／ビデオ、LD（各3,800円）、DVD（各6,000円）／㈱エニックス

etc.


◀▲もともと限定販売の予定だったが、予想を上まわる問い合わせのため、追加販売が行なわれた『サムライ花合わせ』。

※このページで紹介しているグッズのなかには、すでに生産・販売を終了しているものもあります

SNK対戦格闘ゲームの原点にあたる作品



ストリートスマート

発売日●'89年

じつは『餓狼伝説』よりも前に、SNK対戦格闘ゲームの原点とも言える作品がアーケードで登場している。それが「ストリートスマート」だ。とは言っても、手前・奥・左右に歩くことができ、ガードの概念もないこの作品は、ジャンル的には格闘アクションと呼んだほうがふさわしい。しかし、1対1でCPUキャラクターと闘ったり、間合いによって技が変化するなど、『餓狼伝説』以降に受け継がれた要素が複数存在しているのも確か。それもそのはず、このゲームのプランナーが、のちに『餓狼伝説』を企画したのだ。



GAME SYSTEM

●基本操作

8方向レバーで移動、Ⓐでキック攻撃、Ⓑでジャンプ、Ⓒでパンチ攻撃が行なえる。そのほか、Ⓐ+Ⓑでバック転、Ⓐ+Ⓒでジャンプキックが可能。なお、画面には奥行きがあり、レバーの⬆要素や⬇要素は、ジャンプやしゃがみといった高さを変えるものではなく、画面の手前や奥への移動に対応している。



◀バック転は無敵状態のまま後方へ移動するので、相手との間合いを離すときに重宝する。



▶横軸がズレた相手には攻撃できないが、こちらが攻撃を食らうこともない。

●間合いによる技の変化

キック攻撃とパンチ攻撃は、相手との間合いによって出る技が変化する。1P、2P、それぞれの技は下表のとおり。基本的に、遠距離では前進しながらくり出す技、近距離ではその場でくり出す技になる。なお、遠距離技と近距離技は、どちらのキャラクターにも2種類ずつ存在し、ボタンを押すごとにそれらが交互に出る仕組みになっている。



◀通常では技が届きそうもないこれくらいの間合いで、キックかパンチのボタンを押す。



◀かなりの距離を前進しながら技を出すので、相手に攻撃をヒットさせることができる。

■相手との距離と技の関係



●基本ルール

基本的に、CPUキャラクターと1対1で闘い、全8ステージを勝ち抜くのが目的。お互いに残り人数と体力が設定されており、体力がすべてなくなると残り人数がひとり減る。相手側の残り人数をゼロにすれば、そのステージはクリアで、逆にこちらの残り人数がゼロになるとゲームオーバー。なお、つぎのステージに進んでも、残り人数や体力が回復することはない。

ふたりプレイの場合は、1Pと2Pがチームを組み、各ステージでCPUがあやつる2体1組のチームと闘っていく。ただし、チーム戦とは言っても『KOF』のような勝ち抜き戦ではなく、同時に4体が闘い、相手チームを全滅させたほうが勝ちとなる方式(このさい、味方の攻撃に当たることはない)。また、各ステージでは、CPUのチームに勝利すると、直後に1Pvs2Pの対2P戦を行なうことになる。この対2P戦は、直前の闘いの内容にかかわらずお互いが体力満タンの状態でスタートし、先に相手の体力をなくしたほうが勝ち。ちなみに、ここで負けても残り人数が減ることはないので、1P、2Pともにつぎのステージに進むことが可能だ(勝者は体力が少しだけ回復する)。

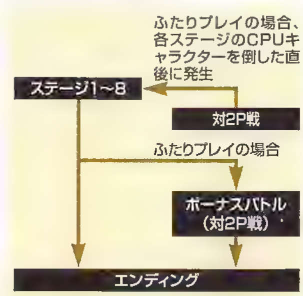


◀ステージクリア時には、ギャルから祝福を受けられる(ふたりプレイでは対2P戦の勝者のみ)。

●対CPU戦

下表の流れで闘っていく。余談だが、ステージ1のBGMは、『餓狼伝説』において対2P戦のBGMとしても使用されている。

■対CPU戦の流れ



CONSUMER VERSION

メガドライブ版『ストリートスマート』

■6,800円 ■'91年7月19日発売

同タイトルの移植作品。トレコから発売された。

エンディングについて

それまでに出会ったギャルに囲まれて使用キャラクターがガッツポーズをとり、その画面を背景にスタッフロールが流れ出す。ふたりプレイの場合は、ステージ8終了後にもう一度対2P戦(ボーナスバトル)が行なわれ、その勝者のみがエンディングを迎える。なお、途中でコンティニューをしていても、エンディングやスタッフロールを見ることは可能だ。



◀最後の対2P戦で勝ったキャラクターが中央に立つことになる。これは1Pのエンディング。



▶エンディングの最後(ガッツポーズのシーン)をバックに、開発スタッフの名前が表示される。

CHAPTER I

餓狼伝説シリーズ



餓狼伝説

餓狼伝説 ―宿命の闘い―

発売日●'91年11月25日
基　板●MVS(55メガ)

STORY

異種格闘技大会『キング・オブ・ファイターズ』が開かれる街サウスタウンで、格闘家ジェフ・ボガードが暗殺された。その10年後、3人の若者がサウスタウンを訪れる。養父ジェフのカタキを探すテリーとアンディ、ムエタイ戦士の東。宿命に導かれ、狼たちの伝説がはじまる。



ふたりのプレイヤーが力を合わせてCPUキャラクターと闘う2P協力プレイや、奥行きのある2ラインバトルなどの斬新なシステムを盛りこんだ、SNK対戦格闘ゲームの原点。システム自体はシンプルだが、主人公たちのドラマチックなストーリーや個性的なCPUキャラクターの存在は、多くのゲームファンの心をつかんだ。

GAME SYSTEM

●基本ルール

パンチやキックなどの攻撃を使って、先に相手の体力をゼロにすれば勝ち。タイムアップのときは、体力ゲージが多く残っているほうが勝者となる(残量が同じ場合は引き分け)。2本先取制の3本勝負で、どちらかが2本取るまでは、最大10ラウンドまで延長。10ラウンド目終了時点でどちらも2本取っていない場合はゲームオーバーになる(対2P戦では両者ゲームオーバー)。

●操作方法

8方向レバー+Ⓐ、Ⓑ、Ⓒの3ボタンでキャラクターを操作する。

攻撃ボタンは、Ⓐがパンチ、Ⓑがキック、Ⓒが投げ。パンチとキックは、相手との距離によってくり出す技が変化する。投げは、お互いが地上で接近している場合のみ実行可能。それ以外の状況でⒸボタンを押すと、投げ失敗モーションが表示されて大きなスキができてしまう。

また、⬇⬊➡+Ⓐなどのコマンドを入力すると、基本技よりも強力な、必殺技を出すことができる。必殺技には飛び道具や突進技などがあり、基本技にくらべて技のモーションがハデなのが特徴だ。



◀威力の高さも必殺技の魅力。ライジングタックルなら、一撃でこのダメージ。

●2ラインバトル

画面上には、行動可能な場所(=ライン)が手前と奥に存在する。このふたつのラインはそれぞれ独立しているため、ちがうラインにいる相手に対しては、基本技や必殺技で攻撃することができない。闘いは両方のラインを使って行なわれるが、ライン間を自由に移動できるのはCPUキャラクターのみ。プレイヤー側は相手と異なるラインにいる場合に、自分が手前にいるなら⬆、奥にいるなら⬇でラインを移動できる。また、同じ状況でⒶかⒷボタンを押すと、ライン移動攻撃(ラインを移動しつつの攻撃)をくり出す。これ以外には、異なるラインにいる相手への攻撃手段は存在しない。



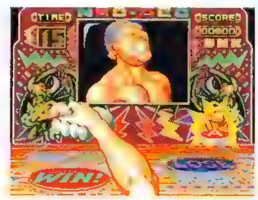
◀ライン移動とライン移動攻撃は、相手がちがうラインにいる場合にのみ行なえる。

●2P協力プレイ

対CPU戦に別のプレイヤーが乱入した場合、まずは1Pと2Pが協力してCPUキャラクターと闘うことになる。プレイヤー側のキャラクターは個別に体力ゲージを持ち、1P・2Pともに体力がゼロになると負け(タイムアップ時は、残り体力の一番多いキャラクターがいるほうの勝ち)。CPUキャラクターを倒したあとは対2P戦を行ない、勝ったほうが以降の対CPU戦をプレイできる。

●対CPU戦

闘う相手はすべてCPU専用キャラクターで、対CPU戦開始時に選択した最初の対戦相手により、4人目までの順番が決定。また、2試合ごとにボタン連打でアームレスリングを行なうボーナスエリア(いわゆるボーナスステージ)が挿入される。



◀アームレスリングマシンと対戦。時間切れになるまで負けなければ、得点が入る。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

- vs 1~2人目
- ボーナスエリア
- vs 3~4人目

（vs 1~2人目～vs 3~4人目：最初の対戦相手によって順番が決定）

- ボーナスエリア
- vs 5人目(ホア・ジャイ)
- vs 6人目(ライデン)
- ボーナスエリア
- vs 7人目(ビリー)
- vs 8人目(ギース)
- エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『餓狼伝説』

■23,800円　■'91年12月20日発売

アーケード版をカンペキに再現。ゲームセンターとまったく同じ感覚でプレイすることができる。



◀レベルをEASYにすれば、無敗クリアも比較的ラクに達成可能。

ネオジオCD版『餓狼伝説』

■5,800円　■'94年9月9日発売

ネオジオCD本体との同時発売ソフト。内容はアーケード版と同じで、ロード時間も比較的短めだ。

スーパーファミコン版『餓狼伝説』

■9,800円　■'92年11月27日発売

発売元はタカラ。ラインの排除、CPU専用キャラクターが使用できるなどの変更点がある。同キャラ対戦も可能。

メガドライブ版『餓狼伝説』

■8,800円　■'93年4月23日発売

ホア・ジャイとビリー・カーンが削除されているが、それ以外の全キャラクターの使用が可能。発売元はセガ。

X68000版『餓狼伝説』

■8,800円　■'93年5月21日発売

X68000の性能を活かした忠実な移植がウリ。発売元は魔法株式会社。

Column 好評を博したアニメ版 餓狼伝説

いまでこそ対戦格闘ゲームのアニメ化は珍しくないが、その先駆けとなった作品が、この『餓狼伝説』だ。

アニメ版『餓狼伝説』の放映は'92年12月23日。主人公テリーの声を少年隊の錦織一清が演じたほか、格闘家の佐竹雅昭や声優の難波圭一(『餓狼伝説3』以降でアンディの声を担当)らが出演。ギースによるジェフ・ボガード暗殺のシーンなど、ファンにとっては必見の内容となっていた。

10.8%という、祝日の昼間の番組としてはかなりの高視聴率を記録したこの作品は、翌年の7月に続編が、'94年の夏には劇場用映画が公開され、こちらも大きな話題を呼んだ。キャラクター性を重視するSNKだからこそ、これらのアニメが成功を収めたのだろう。



◀少年時代のテリーとアンディ。作画監督は大張正巳が担当している。

ストーリーデモについて

対CPU戦では、対戦相手をひとり倒すごとに、キング・オブ・ファイターズの様子をながめるギースの姿が挿入される。このデモで表示されるグラフィックは各キャラクターで共通。ただし、セリフの部分がキャラクターごとに異なるため、それぞれを並記して掲載した。

2人目対戦前



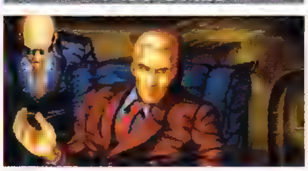
テリー
ギース「あいつ、なかなか強そうだな」
アンディ
ギース「面白い技を使う奴だな」
東
ギース「ほぉー、ムエタイか、面白そうだな」

3人目対戦前



テリー
ギース「あの若僧、調子が良さそうだな！　しかし次の試合で終わりだぞ！！」
アンディ
ギース「やるじゃないか。しかし、その妙な拳法も次の試合で使えなくなるだろう」
東
ギース「強いな！　しかし、いくらムエタイでも奴には勝てないだろう」

4人目対戦前



テリー、アンディ、東
ギース「……おいっ！　奴に関する資料を集めろ！！」

5人目対戦前



テリー
ギース「テリー・ボ、ボガードだと!?　ボガードに息子がいたのか！！」
アンディ
ギース「アンディ・ボ、ボガードだと！　やつに二人も息子がいたとは！」
東
ギース「ジョー・ヒガシ。ん？　ジョーと言えば、ハリケーンアッパーのジョーかっ！！」

テリー・ボガード



2種類の突進技を使った中間距離戦が得意。パワーウェーブは攻撃判定が広い反面、出るまでのスキがやや大きい。

8人目対戦前



テリー「やった！！　ついにやったぞ！　俺は優勝したんだ！　ながかった戦いも、これで終ったんだぁ！！」



リッパー「若僧！　ギース様が、お前をおよびだ！　私達と一緒に来てもらうぞ！」
テリー「なにっ！ギースだとぉー!?　うっ……」

6人目対戦前



テリー、アンディ、東
ギース「むむむっ、次は誰と戦うのだ！」
リッパー「はっ、ライデンです」
ギース「絶対に負けは許さんぞ！！」
リッパー「ハイッ！！」

7人目対戦前



テリー、アンディ
ギース「んんんんー、許さーん！！　私の遊びの邪魔をしおって！！　10年前のお前の父親と同じ様に地獄へ叩き落としてやるぞ！！」
東
ギース「んんんんー、許さーん！！　私の遊びの邪魔をしおって！！　貴様の快進撃もここまでだ！！　待っていろ、私の手であの世へ送ってやるぞ！！」

アンディ・ボガード



攻撃の動作が速い、スキが小さい、コマンドが簡単など、あらゆる点ですぐれた斬影拳が最大の武器だ。

8人目対戦前



アンディ「やった！！　ついにやったぞ！　俺は優勝したんだ！　ながかった戦いも、これで終ったんだぁ！！」



テリー「んー……ギ、ギース！！！」
ギース「よくも私の遊びの邪魔をしてくれたな！」
テリー「くっそー！！　探したぜ、親父の仇今ここで取ってやる！」
ギース「小生意気な奴め！　では1対1の殺し合いでケリをつけよう。まぁ、私が負けるわけがないがなぁ」

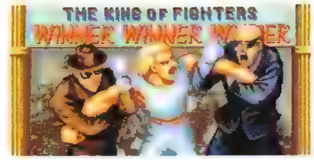
エンディング





XXXX年X月X日。ギース・ハワード、高層ビルから転落、3時間後病院で死亡。
※基板のタイマーに対応した日付を表示。ネオジオ版では、1992年8月13日と表示される



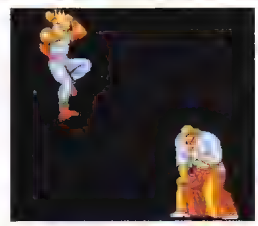


リッパー「若僧！　ギース様が、お前をおよびだ！　私達と一緒に来てもらうぞ！」
アンディ「なにっ！　ギースだとぉー!?　うっ……」

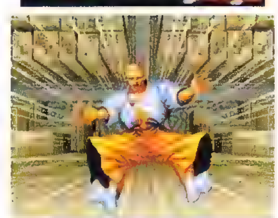


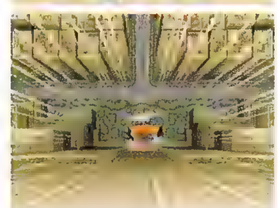
アンディ「んー……ギ、ギース！！！」
ギース「よくも私の遊びの邪魔をしてくれたな！」
アンディ「くっそー！！　探したぜ、親父の仇今ここで取ってやる！」
ギース「小生意気な奴め！　では1対1の殺し合いでケリをつけよう。まぁ、私が負けるわけがないがなぁ」

エンディング









XXXX年X月X日。ギース・ハワード、高層ビルから転落、3時間後病院で死亡。
※基板のタイマーに対応した日付を表示。ネオジオ版では、1992年8月13日と表示される





東丈（ひがし じょう）

ジャンプ攻撃のリーチが短いため、突進技が攻撃のカナメとなる。接近戦では、スライディングキックが有効。

8人目対戦前



東「やった!!　ついにやったぞ!　俺は優勝したんだ!　ながかった戦いも、これで終ったんだぁ!!」



リッパー「若僧!　ギース様が、お前をおよびだ!　私達と一緒に来てもらうぞ!」
東「なにっ!　ギースだとぉー!?　うっ……」



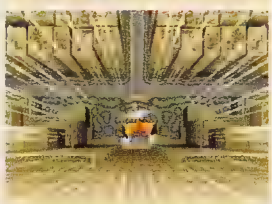
東「んー……ギ、ギース!!!」
ギース「よくも私の遊びの邪魔をしてくれたな!」
東「やっと大物のお出ましか。あんた世界最強らしいが、今日から俺が世界最強だぜ!」
ギース「小生意気な奴め!　では1対1の殺し合いでケリをつけよう。まぁ、私が負けるわけがないがなぁ」

エンディング









XXXX年X月X日。ギース・ハワード、高層ビルから転落、3時間後病院で死亡。
※基板のタイマーに対応した日付を表示。ネオジオ版では、1992年8月13日と表示される





ホア・ジャイ

※……VSモードの2P側のみ

[illegible]



ビリー・カーン

[illegible]



タック・キング

[illegible]



マイケル・マックス

※……VSモードの2P側のみ

[illegible]



リチャード・マイヤ

[illegible]



タン・フー・ルー

[illegible]



ライデン

[illegible]



ギース・ハワード

[illegible]

スタッフロール

本作のスタッフロールは、黒い画面に開発スタッフ名が流れるという、シンプルなもの。ちなみに、コンティニューをせずにクリアすると（メモリーカードは使用不可）、各キャラクターの顔グラフィックと必殺技のポーズをキメるデモが、スタッフロール後に追加。さらに、無敗でクリアした場合には、上記のデモ中に負け顔グラフィックも表示されるようになる（下写真）。




無念の死
この惨しい死が、宿命の闘いへの序章であった。
おやじ！
これで私に刃向かうものは誰一人としていない。アッハッハッハ…
ギースの野郎…許せない！
まだ武闘家として未熟な2人は、ギースへの復讐の決意を胸に、それぞれの修行のため街を後にした。


悪なる野望
そして10年ギースの悪なる野望はさらに肥大した。
ジェフの死後、サウスタウンは荒廃し
暴力、麻薬…あらゆる悪業がうごめいていた。
今年もまたキング・オブ・ファイターズをやるんか。悪事もほどほどにしろよ
サウスタウン市長
ギース・ハワード
キング・オブ・ファイターズ、それは各国の猛者達が集う、最高レベルの異種格闘技戦。今年もまた幕を開ける。
だがもうすでに、この異種格闘技戦には、ギースが私腹を肥やすための都合のいい筋書きができあがっていた。果して、格闘家達はギースに操られてしまうのか！
そんなギースが、この先、死んだジェフの息子との宿命の闘いが待つことなど知るはずもなかった。


決着の時
宿命の闘いにケリをつけに、ボガード兄弟は帰ってきた。
テリー・ボガード
ギースを必ず、あの世へ送る！
アンディ・ボガード
小柄な弟アンディは、過去一度も兄テリーに勝ったことがなかった。
主人公は3人。好みのファイターが選べる。
KING OF FIGHTERS
PLAYER SELECT
"マーシャルアーツの達人" テリー・ボガード
"骨法を極めた全身凶器" アンディ・ボガード
"若き、ムエタイ・チャンプ" 東 丈（ヒガシ ジョー）


最強の相棒
最強のライバルかつ相棒との出会い。
東 丈（ヒガシ ジョー）
誰だ、お前は！
キング・オブ・ファイターズ？
2人協力プレイ&2人対戦プレイ


今ここに、最強のタッグが誕生する。
年に一度、世界中の強者共が集まる世界最高レベルの異種格闘技戦。それがキング・オブ・ファイターズさ。俺はそこに闘いの場を求めに来た東丈。
そうだ、いいことを教えてやろう。お前たちが探しているギースって奴がそれをすべて影で操ってるらしいぜ！
なに！
ギースの奴！


最強の闘い
闘いは90秒3本勝負！今まさに宿命のゴングが鳴る！
サウスタウンには既に、世界中の猛者達が集結していた。
ここには、格闘を盛り上げるための様々な舞台が用意されている。
また、賞金のかかったアームレスリングも開催されている。
前後・左右・上下、あらゆる角度から攻撃ができる、"立体的画面構成"。

餓狼伝説2

餓狼伝説2 ―新たなる闘い―

発売日●'92年12月10日
基　板●MVS(106メガ)

STORY

ボガード兄弟の手にギースが倒され、サウスタウンが平和を取り戻したところ、各国の格闘家たちに、主催者を失ったはずのキング・オブ・ザ・ファイターズの招待状が届けられた。誰が、何のために？ 謎に包まれたまま、ふたたび世界最強を目指す闘いが始まる。

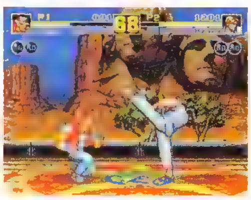


『龍虎の拳』につづく、100メガショックシリーズの第2弾。グラフィックや操作感覚などが大幅に向上したほか、新キャラクターやさまざまな要素の追加で、前作よりも進化した対戦が可能になった。華やかな連続技こそ存在しないものの、超必殺技による一発逆転性やハデな演出は、本作における最大のウリと言える。

GAME SYSTEM

●基本操作の変更

攻撃に強弱の概念が導入されたのにともない、使用する攻撃ボタンが4つに増えた。Ⓐが弱パンチ、Ⓑが弱キック、Ⓒが強パンチ、Ⓓが強キックとなり、投げボタンが削除。通常投げは、➡+ⒸorⒹボタンで行なえる。



◀レバーを↘へ入力すると、しゃがんだ状態のままで前進できる。

●2ラインバトルの変更

前作とちがい、画面上にあるふたつのラインを自由に利用できるようになった。ラインを使った行動は、以下のとおり。

ⓐライン移動

ラインを移動する場合、自分と相手が同じラインにいるかどうかで操作方法が異なる。相手と同じラインにいるときは、Ⓐ+Ⓑで別のラインへ移動。この場合、レバーを左右に入力しながらボタンを押すことで、移動先の位置を調節できる。相手とラインが異なるときは前作と同じく、自分が手前ラインにいるなら⬆、奥にいるなら⬇で移動することが可能だ。

ⓑライン移動攻撃

対戦相手が別のラインにいるときに攻撃ボタンを押すと、ジャンプ攻撃を出しながらラインを移動する「ライン移動攻撃」が行なえる。ⒶorⒸボタンなら軌道の低いジャンプ攻撃を、ⒷorⒹボタンなら軌道の高いジャンプ攻撃をくり出す。どちらの場合も相手のいた場所へ自動的に向かうが、レバーを左右に入力しつつボタンを押せば、攻撃する位置を調節できる。

ⓒライン飛ばし攻撃

相手が同じラインにいるときにⒸ+Ⓓで、ヒットした相手を別ラインに飛ばす「ライン飛ばし攻撃」が行なえる。この攻撃は、必殺技でのキャンセルが可能。



◀奥ラインにある障害物にぶつかったキャラクターは、さらにダメージを受ける。

●キャンセル

一部の基本技は、相手に当てた直後に必殺技のコマンドを入力することで、フォロースルーをキャンセルして必殺技を出せるようになった。ただし、攻撃がヒットしたあとののけぞりポーズ中は無敵状態なので、連続技は成立しない。

●飛び退き

レバーを⬅⬅と連続して入力することで、その場からすばやく飛び退く。動作中は全身が無敵状態になるので、相手の攻撃を回避することもできる。

●超必殺技

名前のとおり、通常の必殺技を超える威力を持った必殺技。各キャラクターに1種類ずつ用意されており、体力ゲージが残り少なくなると(=ゲージが赤く点滅すると)使用可能になる。



◀超必殺技は、とにかく威力が高い。そのぶん入力するコマンドも難しめ。

●避け攻撃

ガードポーズ中(ガード硬直中は不可)に、➡+Ⓐボタンでくり出せる特殊な攻撃。ほとんどのキャラクターは、身体の一部(または全身)が無敵状態になるため、相手の攻撃を避けつつ反撃できる。

●挑発

離れた間合いでレバー中立+Ⓒボタンを入力すると、相手を挑発できる。ただし、攻撃能力や特殊な効果などはない。

●対CPU戦

使用可能なキャラクター8人とCPU専用キャラクター4人の計12人と闘う。対CPU戦開始時に選択した最初の対戦相手により、8人目までの順番が決定。4人目と8人目対戦後には、落下してくる石柱やブロックを壊すボーナスステージが挿入される。



◀落ちてくる石柱やブロックに当たると、ダウンして大幅なタイムロスになる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：あり)

- vs 1～4人目
- ↓ ボーナスステージ
- ↓ vs 5～8人目
（以上、最初の対戦相手によって順番が決定）
- ↓ ボーナスステージ
- ↓ vs 9人目(ビリー)
- ↓ vs 10人目(アクセル)
- ↓ vs 11人目(ローレンス)
- ↓ vs 12人目(クラウザー)
（vs 9人目～12人目：三闘士と対戦）
- ↓ エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『餓狼伝説2』

■28,000円　■'93年3月5日発売

アーケード版を忠実に再現。ノーコンティニューでクリアするとエンディングが変化する点も同じだ。



◀画面下部の表示をのぞけば、アーケード版とまったく見わけはつかない。

ネオジオCD版『餓狼伝説2』

■6,800円　■'94年9月9日発売

ゲームの内容はネオジオ版と同じ。

スーパーファミコン版『餓狼伝説2』

■9,980円　■'93年11月26日発売

三闘士とクラウザーでプレイできるほか、キャラクターのカラーセレクトが可能。発売元はタカラ。

X68000版『餓狼伝説2』

■9,800円　■'93年12月23日発売

三闘士とクラウザーが使用可能。初回生産分のみ、4ボタンパッドを同梱している。発売元は魔法株式会社。

PCエンジン・スーパーCD-ROM²版『餓狼伝説2』

■6,900円　■'94年3月12日発売

アーケードカード専用ソフトの第1弾。アーケード版の雰囲気をうまく再現している。ハドソンより発売。

メガドライブ版『餓狼伝説2』

■9,800円　■'94年6月24日発売

タカラより発売。三闘士&クラウザーを使用することができる。

ゲームボーイ版『熱闘餓狼伝説2』

■4,660円　■'94年7月29日発売

通信ケーブルを使えば対2P戦も行なえる。発売元はタカラ。

ストーリーデモについて

三闘士&クラウザーとの対戦前には、クラウザーが大会参加者を倒していくデモ画面が挿入される。

1～8人目



クラウザー「クッ! 貴様等それでも、世界チャンプとまで呼ばれた男達なのか?」

9人目



クラウザー「ギースという男も、所詮は表社会のクズだったようだな」

10人目



クラウザー「ギースをたおした男達に伝えろ。最強伝説は私のものだとな……」

11人目



クラウザー「よく来たな。待っていたぞ。どうやら私の招待状、喜んでもらえたようだな。私は暗黒の帝王、ヴォルフガング・クラウザー。暗黒界を知らずに世界最強を吠えられると、黙っているわけにいかないんだよ。我が最強伝説のためにも君の首を頂くとしよう」

エンディング

ノーコンティニュークリア画面

一度もコンティニューをせずにクリアすると(メモリカードは使用不可)、エンディングにグラフィックとメッセージが追加される。P.17～18で各キャラクターの「ノーコンティニュークリア時」の欄に掲載している画面がそれだ。内容的には、各キャラクターの大会後の様子を描いたものになっている。



◀1コインクリアへの壁となるのが三闘士。とくに、ビリーが一番の難関だ。



▶実際の画面上では、グラフィックの下にキャラクターのセリフが表示される。

テリー・ボガード



必殺技、基本技ともに使いやすいものがそろっており、機動力も高い。超必殺技のパワーゲイザーはケズリに最適。

エンディング



XXXX年 X月X日
テリー・ボガードが世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



テリー「リチャード! ドンドンもってきてくれ、腹が減ってしかたがねえぜ」

アンディ・ボガード



斬影拳に、基本技や飛翔拳をからめたコンビネーションが攻撃の基本。超裂破弾は、実戦ではやや使いづらい。

エンディング



XXXX年 X月X日
アンディ・ボガードが世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



ジェフ「雄々しく生きろ。我が息子達よ」

東丈（ひがし じょう）



必殺技よりも、基本技を中心に闘うタイプ。対空技として使える↘+強キックと、リーチの長い避け攻撃が主力。

エンディング



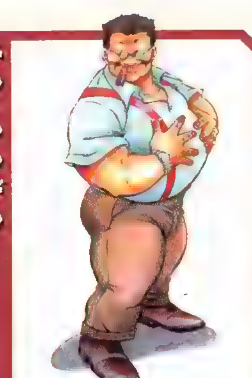
XXXX年 X月X日
ジョー・ヒガシが世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



ジョー「かぁぁぁっ……! ジョー伝説の始まりだぜ!」

チン・シンザン



ジャンプ強キックによる飛びこみが強力。避け攻撃やライン飛ばし攻撃を駆使すれば、かなりの強さを発揮する。

エンディング



XXXX年 X月X日
チン・シンザンが世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



チン「世界最強をカンバンに私の道場は大はやり! ウハウハでしゅ」

※エンディングメッセージの日付には、基板のタイマーに対応した日付を表示。ネオジオ版では、1993年3月15日と表示される

不知火 舞（しらぬい まい）



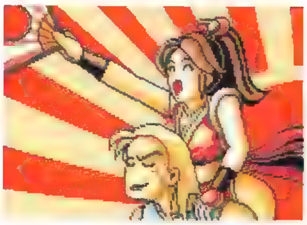
すばやい動きと、出しやすい超必殺技が特徴。避け攻撃の性能が低く、ダッシュをかけられると反撃が難しい。

エンディング



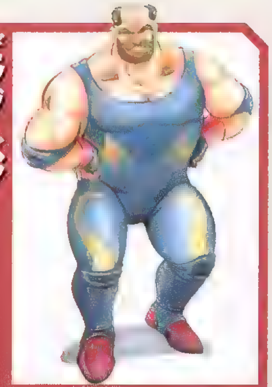
XXXX年　X月X日
不知火　舞が世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



舞「オッホッホッ！　アンディ。今日からあなたを弟子にしてあげるわ」

ビッグ・ベア



ジャイアントボムは、攻撃判定が出るまで上半身が無敵となり、迎撃されにくい。間合いの広い投げ技も役に立つ。

エンディング



XXXX年　X月X日
ビッグ・ベアが世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



ベア「俺の相手になる奴はいねぇのかよ！　テリーッ、もう一勝負してくれよ」

キム・カッファン



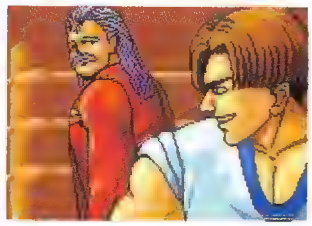
使いやすい必殺技で、相手の体力をケズっていける。密着した状態で飛翔脚を出すと、相手はガードできない。

エンディング



XXXX年　X月X日
キム・カッファンが世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



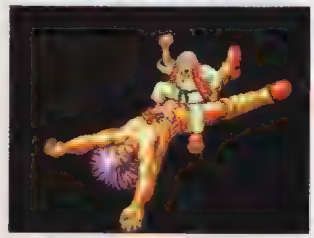
キム「どうだクラウザー？　マジメに生きるのも悪くないだろ」

山田十平衛（やまだ じゅうべい）



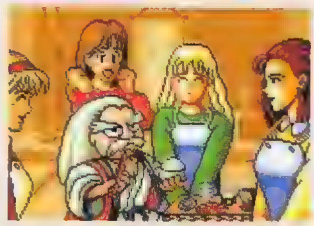
柔道家ならではの多彩な投げ技が持ち味。ダッシュ二本背負いは、相手の起き上がりに仕掛けると効果的だ。

エンディング



XXXX年　X月X日
山田十平衛が世界最強となる。

●ノーコンティニュークリア時



十平衛「モテすぎるのも考えものじゃのう」

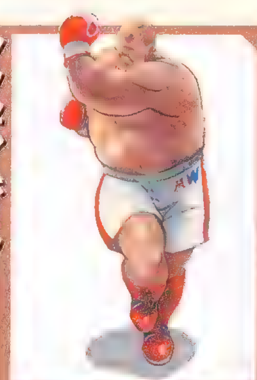
※エンディングメッセージの日付には、基板のタイマーに対応した日付を表示。ネオジオ版では、1993年3月15日と表示される

ビリー・カーン



[illegible]

アクセル・ホーク



[illegible]

ローレンス・ブラッド



[illegible]

ヴォルフガング・クラウザー



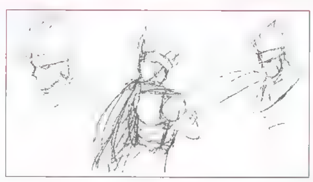
[illegible]

スタッフロール

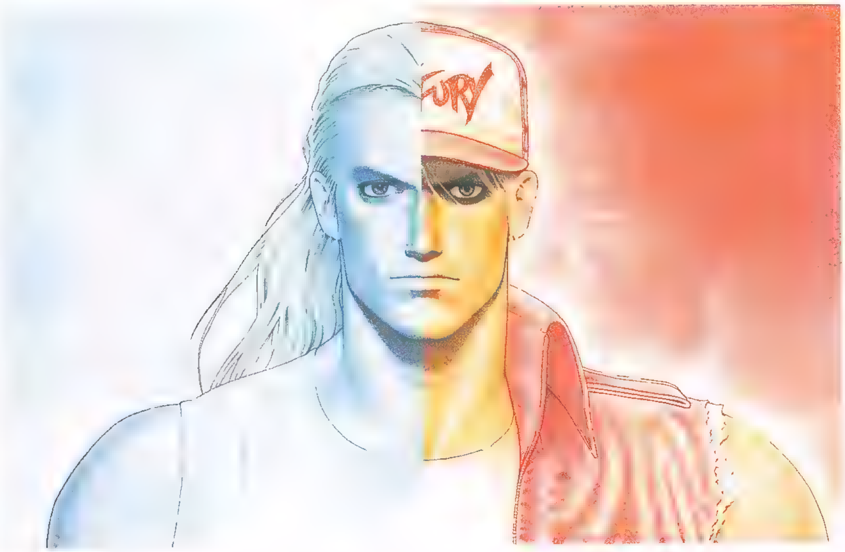
前作と同じく、真っ黒な画面をバックに開発スタッフの名前が流れるのみ。ノーコンティニュークリア時は、追加されたグラフィックを背景にスタッフロールが表示される。

Column 舞は男だった!?

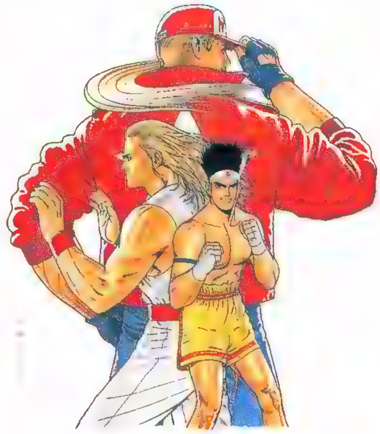
「日本一ぃ～！」のセリフや、魅惑のアニメーションで人気を集めている不知火 舞。『餓狼伝説』シリーズだけでなく、対戦格闘ゲーム界のアイドルとも言える彼女は、企画の初期段階では右の原画のような男性キャラクターだった。さまざまな事情により、女性キャラクターへと変更されたのだが、もし男のままだったら、いったいどのへんが揺れていたのだろうか……。



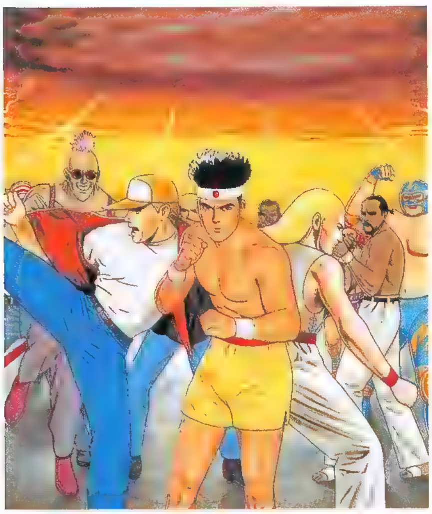
「餓狼伝説」「餓狼伝説2」ART GALLERY



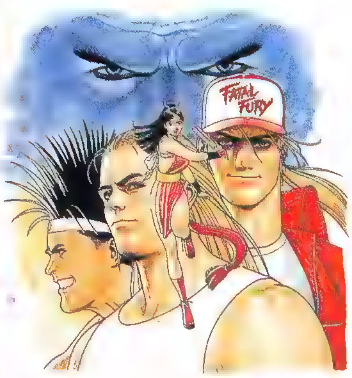
メディアワークス「SNK画集VOL.1」



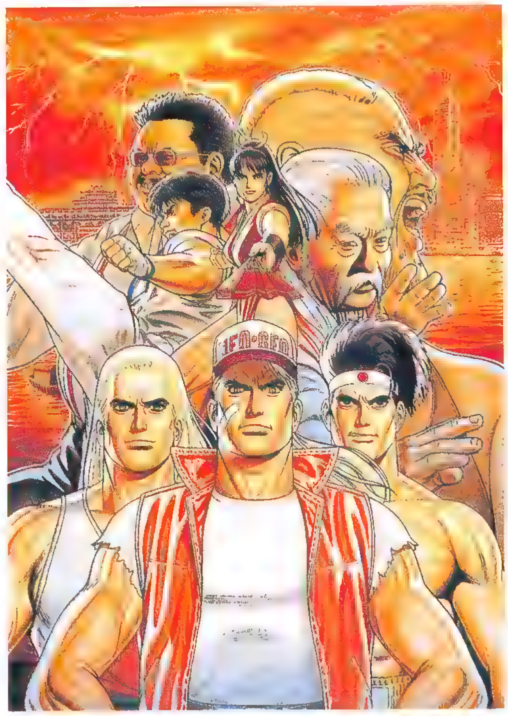
メディアワークス「電撃CD文庫4 餓狼伝説No.1 復讐の狼」表紙



ポニーキャニオン
「餓狼伝説イメージアルバム」ジャケット



メディアワークス「電撃CD文庫5 餓狼伝説No.2 孤高の狼」表紙





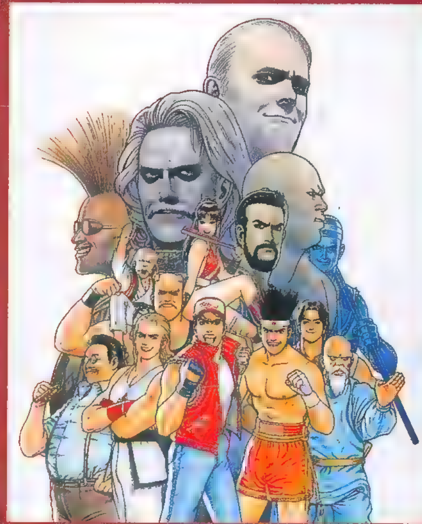
餓狼伝説 SPECIAL

餓狼伝説スペシャル

発売日●'93年9月16日
基　板●MVS（150メガ）

STORY
（ストーリーなし）





『餓狼伝説2』をベースに、ゲームスピードの向上や連続技の導入など、数多くの調整がほどこされたパワーアップ版。使用できるキャラクターも大幅に増加し、スペシャルの名にふさわしい作品に仕上がっている。隠しキャラクターとして登場する、リョウ・サカザキとの夢の対決も大きな話題を呼んだ。

GAME SYSTEM

●キャラクターの追加

初代『餓狼伝説』から、ダック、タン、ギースの3人が参戦。前作『餓狼伝説2』でCPU専用キャラクターだった三闘士とクラウザーの使用も可能になった。また、『龍虎の拳』シリーズのリョウ・サカザキが、CPU専用キャラクターとして登場する。



◀前作までに登場したほとんどのキャラクターを使って、対戦を楽しめる。

●前作からの変更点

ⓐ連続技

攻撃ヒット時の、のけぞり状態が無敵ではなくなった。そのため、のけぞり中の相手につぎの攻撃を当てると、相手はガードができずに連続技が成立する。



▲テリーの近距離立ち強パンチを弱・バーンナックルでキャンセルすると、のけぞり状態の相手にヒットして連続技になる。

ⓑライン移動攻撃

パンチ（Ⓐor Ⓒ）とキック（Ⓑor Ⓓ）で技の形態が、弱（Ⓐor Ⓑ）と強（Ⓒor Ⓓ）でジャンプの軌道がそれぞれ変化するようになった。ちなみに、ライン移動攻撃同士がぶつかった場合は、キックよりもパンチ、弱よりも強で出した攻撃のほうが打ち勝つことが多い。

ⓒ通常投げ

➡+Ⓒor Ⓓボタンだけでなく、⬅+Ⓒor Ⓓボタンでも行なえるようになった。

●対CPU戦

対CPU戦開始時に、10人のキャラクターのなかからひとり目の対戦相手を選択。それによって、2～10人目の順番も決まる。なお、ボーナスステージは削除された。

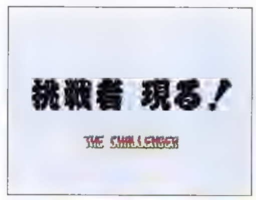
■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

- vs 1～10人目 ― 最初の対戦相手によって順番が決定
- vs 11人目（ビリー）
- vs 12人目（アクセル）
- vs 13人目（ローレンス）
  （11～13人目：三闘士と対戦）
- vs 14人目（ギース）
- vs 15人目（クラウザー）
- エンディング ◀ vs リョウ（条件を満たせば乱入）

SECRET FEATURE

●リョウ・サカザキが乱入

対CPU戦の全試合を2勝0敗で勝ち進むと（コンティニュー＆メモリーカードは使用可）、エンディングの途中でリョウ・サカザキが乱入してくる。



◀乱入条件を満たしていると、エンディングの表彰台のシーンでこの画面が挿入される。



▶リョウが使用する技は『龍虎の拳』と同じ。超必殺技はもちろん龍虎乱舞だ。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『餓狼伝説スペシャル』

■28,000円　■'93年12月22日発売

アーケード版とちがい、ゲームをクリアしたときに、レベル（難易度）などに応じてグラフィックが表示される。



◀グラフィックは全5種類。これは、EXPERTでリョウを倒したときのもの。

SECRET FEATURE

●リョウ・サカザキが乱入

条件はアーケード版と同じ。

●リョウ・サカザキを使用する

下記の手順を踏むと、対2P戦専用のモードが選択できるようになる。そのモードにかぎり、リョウ・サカザキを使って対戦することが可能だ。

❶対CPU戦でリョウを倒したデータをロードし、リョウと対戦して負ける。
❷タイトル画面にもどり、CPUキャラクター同士が闘うデモ中に、⬆、⬅、⬇、➡、⬆、Ⓐ、⬆、➡、⬇、⬅、⬆、Ⓒと入力する。

●サウンドテストモード

対戦中にポーズをかけ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓐの順番でボタンを押すと、BGMなどを自由に聞くことができる、サウンドテストモードになる。

ネオジオCD版『餓狼伝説スペシャル』

■7,800円　■'94年9月9日発売

BGMがアレンジバージョンに変更された以外は、ネオジオ版と同じ内容。



◀ネオジオ版にあった隠し要素なども、すべて使用できる。

X68000版『餓狼伝説スペシャル』

■9,800円　■'94年7月28日発売

アーケード版とくらべても遜色のないデキ。MIDI音源などにも対応している。発売元は魔法株式会社。

スーパーファミコン版『餓狼伝説スペシャル』

■10,900円　■'94年7月29日発売

SFCでアーケード版の雰囲気を再現。ライセンスモードでは、時間内に倒した相手の数を競う。タカラより発売。

ゲームギア版『餓狼伝説スペシャル』

■4,800円　■'94年11月25日発売

登場キャラクターは9人。必殺技のコマンドや画面のレイアウトに変更が加えられている。発売元はタカラ。

PCエンジン・スーパーCD-ROM²版『餓狼伝説スペシャル』

■6,900円　■'94年12月2日発売

体力が減った状態ではじまるデスマッチなどを追加。プレイにはアーケードカードが必要だ。発売元はハドソン。

メガCD版『餓狼伝説スペシャル』

■6,800円　■'95年3月31日発売

難易度の選択ができるほか、リョウが最初から使用可能。発売元はビクターエンタテインメント。

FM TOWNS版『餓狼伝説スペシャル』

■8,800円　■'96年9月13日発売

ジャパンホームビデオ発売。TOWNSの性能を活かし、アーケード版を忠実に再現。6ボタンパッドが使用できる。

テリー・ボガード



必殺技を駆使したコンビネーションが武器。画面端に追いこんでからのラッシュで、相手の体力をケズっていける。

エンディング





テリー「リチャード！　ドンドンもってきてくれ、腹がへってしかたがねぇぜ」

アンディ・ボガード



スキが小さい斬影拳で、得意の接近戦に持ちこめる。飛翔拳で相手を跳ばせて、昇龍弾で迎撃する戦法も有効だ。

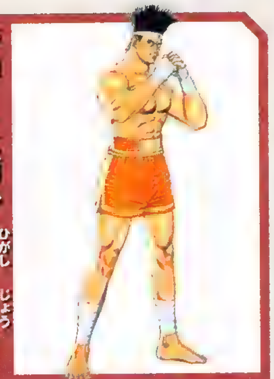
エンディング





アンディ「まだまだ修行をつまなくちゃな」

ジョー・ヒガシ（東丈）



爆裂拳の性能が上がり、接近戦での攻撃力がアップした。前作で頼れる存在だった避け攻撃の弱体化が痛い。

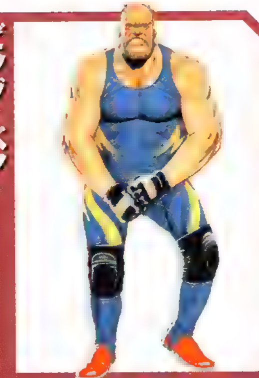
エンディング





ジョー「おらおらぁ……！　ジョー伝説の始まりだぜ！」

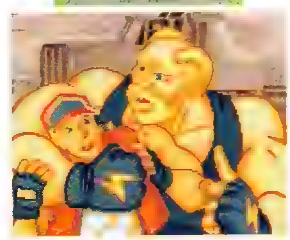
ビッグ・ベア



接近戦では、投げ技のベアボンバーが威力を発揮。広い投げ間合いを活かし、ジャイアントボムのあとなどに狙える。

エンディング





ベア「俺の相手になる奴はいねぇのかよ！　テリーッ、もう一勝負してくれよ」

山田十平衛



センベイ手裏剣をからめた連係が強力。接近戦になれば、多彩な投げ技やしゃがみ強キックで相手を圧倒できる。

エンディング





十平衛「モテすぎるのも考えものじゃのう」

チン・シンザン



攻守のバランスがとれた、万能型のキャラクター。気雷砲や避け攻撃はやや弱体化したが、前作での強さは健在。

エンディング





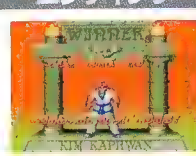
チン「これで世界は私のものでしゅ」

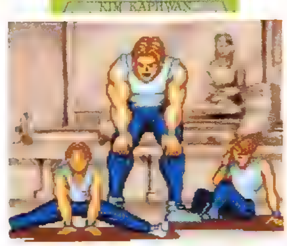
キム・カッファン



スキがない半月斬をはじめ、必殺技はどれも使いやすい。飛翔脚を組みこんだ連続技で、劣勢からの逆転も可能。

エンディング





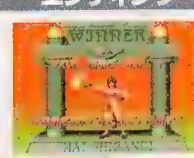
キム「どうした、そんなことじゃ世界一のテコンドー使いには、なれないぞ」

不知火舞



機動力を活かした闘いのスタイルは、前作と同じ。ほぼカンペキな対空技の強・龍炎舞により、守りが堅くなった。

エンディング





舞「もっと女の子らしくしなくっちゃ、彼に嫌われちゃうわ」

ダック・キング



接近戦での強烈なラッシュが武器。飛び道具の投げ間合いを持つブレイクスパイラルを使いこなせるかがカギとなる。

エンディング





ダック「これからはダンスで世界一をめざすとするか」

タン・フー・ルー



手足が短く、遠距離戦は苦手。旋風剛拳は迎撃されやすいが、ガードさせれば体力をかなりケズることができる。

エンディング





タン「やっぱり年じゃのう。おとなしくしとけばよかったわ」

ビリー・カーン



三節棍によるリーチの長い技を活かした、中間距離戦が得意。相手の射程外から、一方的に攻めることも可能だ。

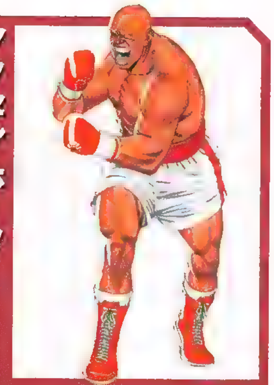
エンディング





ビリー「世界最強になっちまったぜ。いったい俺はどうすりゃいいんだ」

アクセル・ホーク



飛び道具のトルネードアッパーは、スキが大きく使いづらい。アクセルダンスによる豪快なケズリが魅力。

エンディング





アクセル「こうなったらカムバックして、史上最強のボクサーになってやる」

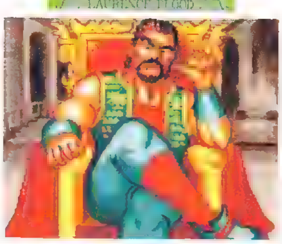
ローレンス・ブラッド



基本技はリーチが長く、威力も高い。超必殺技のブラッディフラッシュは、飛び道具を消すこともできる。

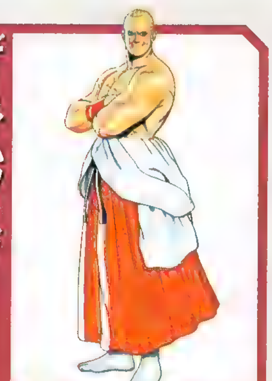
エンディング





ローレンス「クラウザー！　今日から暗黒の帝王はこの私だ。よくおぼえておけ」

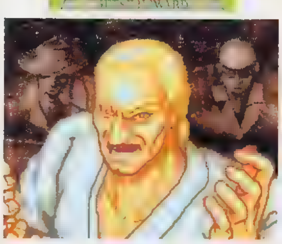
ギース・ハワード



空中で飛び道具を撃てる、唯一のキャラクター。超必殺技のレイジングストームは連係に組みこめば効果的だ。

エンディング





ギース「この程度で俺は満足せんぞ……」

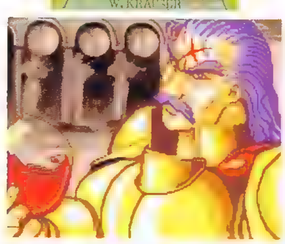
ヴォルフガング・クラウザー



リーチの長い基本技と、ブリッツボールが攻撃の主軸となる。当て身投げが使えるため、防御能力も高い。

エンディング





クラウザー「やはり私を満足させる奴はいないようだな」

リョウ・サカザキ



[illegible]

対2P戦でのみ使用可能なため、エンディングは存在しない



▲ちなみに、リョウに負けるとこんなメッセージが表示される。対CPU戦では、コンティニューをすれば何度でも対戦することが可能だ。

※……ネオジオ(VSモードのみ)、ネオジオCD(VSモードのみ)、SFC、PC-E(VSモードのみ)、メガCD、GG版のみ使用可能

スタッフロール

スタッフロールのさいに、登場キャラクターによるコミカルなデモを見ることができる。デモは全部で18種類あり、そのなかからランダムで選ばれた6種類が1回のスタッフロールで流れる仕組みだ。ここでは、18種類のデモすべてを連続写真でお見せしよう（各デモのタイトルは、本書スタッフが独自につけたもの）。

なお、コンティニューせずにクリアすると（メモリーカードの使用は不可）、全15キャラクターの勝利グラフィック＋得意なポーズが順に表示されていく。

ダック竜巻にさらわれる



ゲタ手裏剣、破れる



テリーに新たな必殺技？



三節棍、壊れてただの棒になる



ローレンスにセクハラ疑惑?!



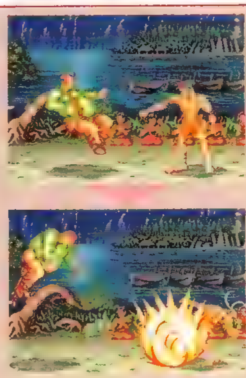
ビッグ・ベア、日本の味を堪能



十平衛は総入れ歯だった



太極拳の奥義、ヒヨコ爆弾



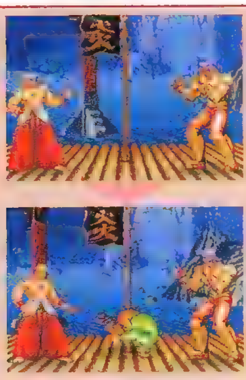
アンディ油断。頭上に注意



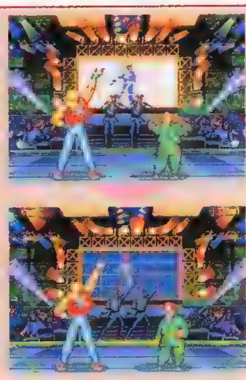
密約の現場を目撃！



頂上決戦に謎の乱入者



テリーからのプレゼント



舞のおいしい体当たり



スキンヘッドでヒヨコをキャッチ



アンディ、ついに理性を捨てる？



必殺？ ヒヨコゲイザー



禁じられた殺人技



タン老師、覇王翔吼拳を吸収



Column

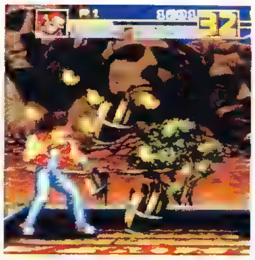
対戦を彩る隠し演出

本作には、毎回のように出現するものから、めったにお目にかかれないものまで、さまざまな演出が隠されている。ここでは、すべての隠し演出を、その出現条件とともに紹介していこう。

●ヒヨコ乱舞

条件 両者の残り体力が同じ状態で、タイムが45秒以下のときにオブジェクトを壊す

▶タルやカゴを壊した瞬間に、なかから大量のヒヨコが出現。画面内を走りまわる。







●増殖するヒヨコ

条件 アンディのステージでラウンド4まで進む



◀きれいに整列して歩くヒヨコたち。ラウンドが進むごとに数が増えていく。

●UMA（未確認生命体）出現

条件 ジョーのステージでラウンド4まで進む



◀湖面に怪しげな影が……。カワウソの尻尾か、それとも誰かのいたずらなのか？

●上空を飛ぶキム

条件 ベアのステージで、残りタイムが"00"以外のゾロ目のときに勝敗を決定させる



◀画面の左上に注目。サイズが小さいので、注意していないと見のがしてしまう。

●マッハなライダー

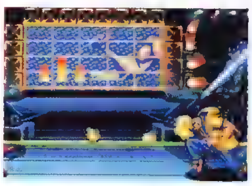
条件 キムのステージで、128分の1の確率で出現



◀夜以外のラウンドで出現。奥ラインのさらに奥を、猛スピードで走り抜けていく。

●ヒヨコ・タンサーズ

条件 ダックのステージでダックvsダックを行ない、ラウンド4まで進む



◀ラウンド開始から終了まで踊りつづけるヒヨコ。ダンスにかける情熱は本物だ。

●タックファンのヒヨコ

条件 タンのステージでダックvsタンを行ない、ラウンド4でダックが勝つ



◀穴から出てきたヒヨコが、ダックの勝利に喜ぶ。ヒヨコはみんなダックの友だち？

●ヒヨコのウェーブ

条件 ローレンスのステージで残りタイムが"00"以外のゾロ目のときに勝敗を決定させる



◀ヒヨコのウェーブが空を横切る。夜のラウンドでは出現しないので注意。

●豪華客船が大爆発

条件 チンのステージでチンvsチンを行ない、ラウンド4で約40秒間試合をつづける



◀チン所有の豪華客船が大爆発。尻なんかたたいている場合ではないと思うが。

●水中に消えるハイク

条件 アンディのステージでラウンド4開始時に、対CPU戦ではスコアの5ケタ目を0、対2P戦では両者のスコアの5ケタ目の合計を0か16にしておく



◀船上での闘いに気を取られていたのか、バイクは水面へと一直線。

●スペシャルなついたて

条件 十平衛のステージでラウンド4まで進む



◀かなりの達筆。自分の名前をこんなに大きく書くとは、じつに十平衛らしい。

●風になびく洗濯物

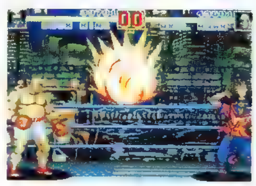
条件 ビリーのステージでラウンド4まで進む



◀なんでいきなり洗濯物が？と思った人はアマイ。ビリーは洗濯が趣味なのだ。

●電流爆破ヒヨコ

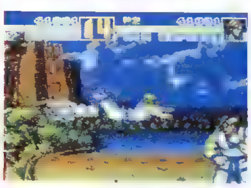
条件 アクセルのステージでダックvsアクセルを行ない、ラウンド4で時間切れにする



◀左右のコーナーにいたヒヨコが大爆発。恐怖の電流爆破ヒヨコデスマッチだ。

●空飛ぶキム

条件 テリーのステージでラウンド4まで進み、残りタイムを20以下にする



◀気持ち良さそうに空を飛ぶキムが笑いを誘う。インパクトは抜群だ。

●ヒヨコの行列

条件 キムのステージを通り抜けるバイクのかわりに、256分の1の確率で出現



◀とにかく、出現する確率が低い。見た人には幸せが訪れるという伝説も……。

●センベイ乱舞

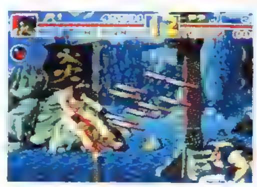
条件 十平衛を使用し、スコアの3〜4ケタ目+5〜6ケタ目の合計が59のときに負ける



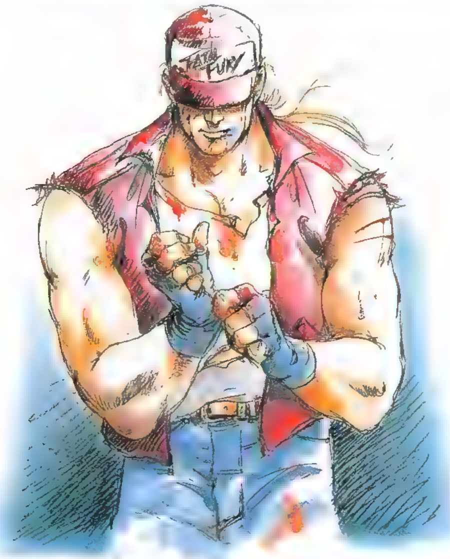
◀十平衛のふところからセンベイがばらまかれる。こんなに持っていたとは……。

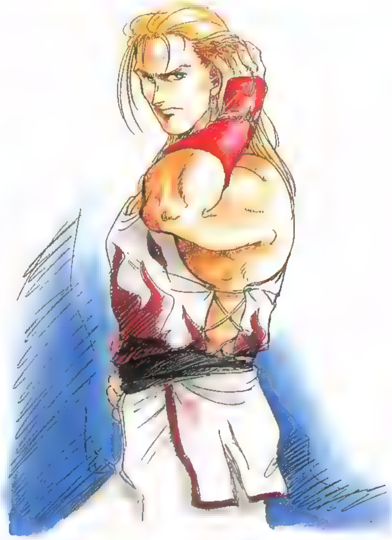
●扇子乱舞

条件 舞でセンベイ乱舞の条件を満たす。たとえば35,600点なら、03+56=59で条件が成立



◀十平衛と同様に、扇子が散乱。あの胸元はどうなっているのだろう……謎。







広告用



[illegible]用



[illegible]



兵庫県　少年犯罪防止運動ポスター



PCエンジン版ソフトジャケット

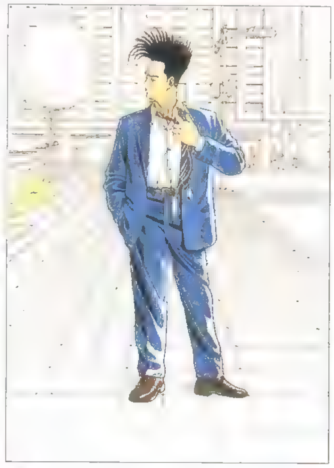


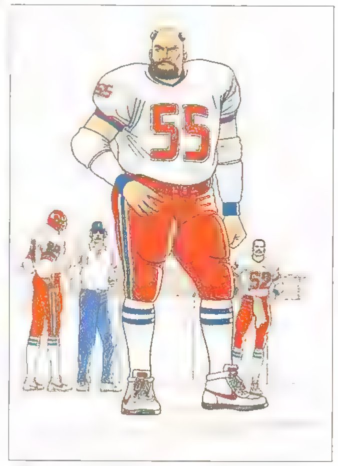
キャラクター Part2

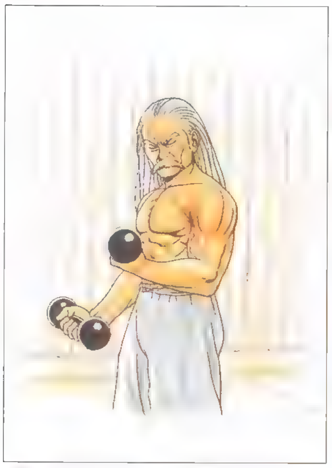
1994年SNKカレンダー ART GALLERY



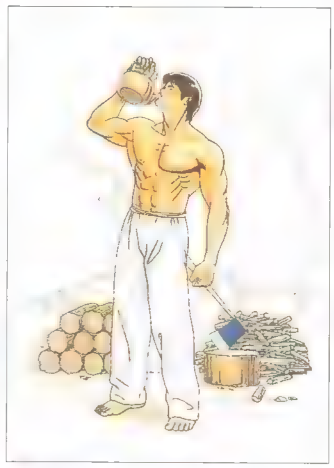


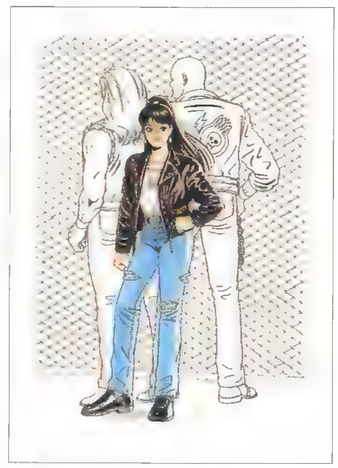








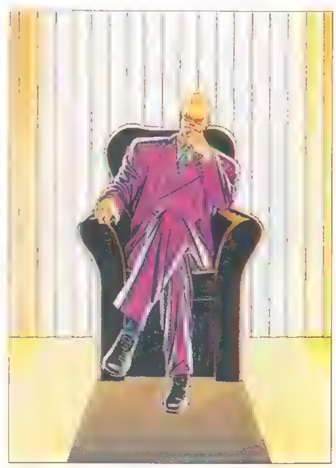












餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY

餓狼伝説3 ―遥かなる闘い―

発売日●'95年3月27日
基　板●MVS(266メガ)

STORY

最強の格闘家のみ手にすることができると伝えられる"秦の秘伝書"。秦の始皇帝の時代に記されたこの秘伝書は、3本すべてを集めたときに、隠された力を発揮するという。サウスタウンに存在する1本の秘伝書に引き寄せられ、運命の闘いがふたたび幕を開ける



前作までのテイストを残しつつ、ゲームシステム、登場キャラクターともに大幅な変更が加えられた。新たに導入されたオーバースウェーシステムは多少とっつきにくい部分があるものの、うまく使いこなせばスピード感あふれる対戦が可能。個性豊かなキャラクターたちが織りなすストーリーも大きな魅力だ。

GAME SYSTEM

●キャラクターの変更

登場キャラクターは13人で、フランコ、ボブ、双角、マリー、ホンフゥ、山崎、崇秀、崇雷の8人が新たに加わった。

●ダッシュ&バックステップ

レバーを➡➡と入力することで前方へのダッシュが、⬅⬅と入力することでバックステップができるようになった。前方へのダッシュ中は、⬅要素への入力か、攻撃を出すことで動作を中断できる。なお、ダッシュ中に前方ジャンプをすると、通常よりも遠くへ跳ぶことが可能。

●小ジャンプ

レバーを一瞬だけ⬆要素に入力すると、低い軌道で跳ぶ小ジャンプが行なえる。



◀ジョーやフランコなどは、通常のジャンプと小ジャンプで、出せる技が変化する。

●空中ガード

ジャンプ中に⬅要素へ入力すると、必殺技以外の空中攻撃と、超必殺技以外の飛び道具をガードできる。ただし、小ジャンプ中は空中ガード不可。

●オーバースウェーシステム

通常ラインと手前&奥のスウェーラインが導入され、ラインの数は合計3本になった。これらのライン間は自由に移動できるが、スウェーラインとはその名のとおり一時的に攻撃を避けるためのラインで、攻防はおもに通常ラインで行なわれる。前作までの2ラインシステムと異なる点は、以下のとおり。

ⓐ両方のキャラクターが同時にラインを移動することはできない
ⓑラインを移動して約1秒経過すると、強制的に通常ラインへもどされる
ⓒスウェーライン上では、ガード、ジャンプ、しゃがみ動作に加えて、オーバースウェー攻撃以外の攻撃が行なえない
ⓓ通常ラインから、スウェーライン上の相手を直接攻撃できる

●オーバースウェー動作

相手が通常ラインにいるときに、Ⓐ+Ⓑで手前、Ⓑ+Ⓒで奥のスウェーラインへ移動する。⬅か➡に入力しながらボタンを押せば、移動先を調節することも可能。ライン移動後は、約1秒が経過するか、⬆(手前ライン時)か⬇(奥ライン時)に入力すれば、通常ラインへともどる。



◀アンディの幻影不知火のように、スウェーラインを使った必殺技も存在する。

●オーバースウェー攻撃

スウェーライン上で攻撃ボタンを押すと、通常ラインへ移動しながら攻撃を仕掛ける。押したボタンの種類や強弱によって、くり出す攻撃が異なるのが特徴。



◀キックで出したオーバースウェー攻撃は、立ちガードできないものが多い。

●対オーバースウェー攻撃

スウェーライン上の相手に対して行なう攻撃で、ヒットすると相手を通常ラインに引きもどす。コマンドは、手前ラインに対してはⒶ+Ⓑ、奥ラインに対してはⒷ+Ⓒとなっている。なお、双角以外はキャンセルが可能だ。



◀相手がいつ、どちらのラインへの移動、または攻撃を狙っているかの読み合いとなる。

●スウェーラインへ飛ばす攻撃

特定の技や強のオーバースウェー攻撃などは、地上にいる相手をスウェーラインに飛ばすことができる。

●超必殺技&潜在能力

前作と同じく、体力ゲージが赤くなると超必殺技が使用可能。超必殺技を上まわる威力を持つ潜在能力は、特定の方法で使用できるほか(→P.28)、1ラウンドに1回、超必殺技のコマンドを入力したときに1024分の1の確率で発動することがある。

●コンビネーションアーツ

基本技を基本技でつぎつぎとキャンセルしていく連続攻撃。各キャラクターごとに決められた順番にしたがって、攻撃ボタンを押すと行なえる。

●連携技

一部の投げ技は、相手をつかんだ直後にその投げ技と同じ攻撃ボタンを押すと、連携技による追加攻撃が可能。この攻撃を受けた相手は0.5秒のあいだ無防備な状態に。ただし、つかまれた直後に、その連携技と同じ攻撃ボタンを押せば、追加攻撃を防ぐことができる。



◀連携技を受けているキャラクターは、苦しむ声がフキダシで表示される。

●避け攻撃

コマンドは前作と同じだが、攻撃をガードした直後にも出せるようになった。

●クイックスウェー

レバーを一瞬↘に入力すると、上半身が無敵になるクイックスウェーが使用可能。また、その動作中に攻撃ボタンを押すと、上半身が無敵状態のまま攻撃する、クイックスウェー攻撃をくり出す。

●フェイント技

特定の必殺技の開始動作だけを行ない、フェイントをかける技。通常の必殺技と同様、基本技をキャンセルして出せる。

●ファイティングレベル

対CPU戦と対2P戦では、そのラウンドで獲得した得点と、勝敗がつくまでの時間によって、ファイティングレベルを表示。対CPU戦ではレベルに応じてファイティングレベルポイントが加算され、その合計がストーリーの分岐に影響する。

■ファイティングレベルポイントの内訳

レベル	ポイント	レベル	ポイント
S	25	B	7
AAA	17	C	5
AA	12	D	3
A	9	E	1

●対CPU戦

対CPU戦開始時に選択した最初の対戦相手によって、4人目までの順番が決定。12人目以降の展開は、それまでに獲得したファイティングレベルポイントによって分岐し、エンディングも変化する(→P.29)。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

- vs 1～4人目 ― 最初の対戦相手によって順番が決定
- vs 5人目(山崎) ― 1本取れば勝ちとなる
- vs 6人目(舞)
- vs 7人目(アンディ)
- vs 8人目(ホンフゥ)
- vs 9人目(双角)
- vs 10人目(テリー)
- vs 11人目(ギース)
- vs 12人目(山崎) ― ファイティングレベルポイントにより分岐
  - エンディング①
- vs 13人目(崇秀) ― ファイティングレベルポイントにより分岐
  - エンディング②
  - エンディング③
- vs 14人目(崇雷)
- エンディング④

SECRET FEATURE

●潜在能力を任意に使えるようにする

1ラウンド目の開始前からⒶⒷⒸⒹボタンを押しつづけ、「GO!」の文字が出たときにスタートボタンを押すと、キャラクターの名前が黄緑色に変化。この状態で体力が少なくなってゲージが赤く点滅すると、1ラウンドに1回だけコマンド入力による潜在能力の使用が可能になる。



◀潜在能力が使用できる状況になると、キャラクターの名前が点滅する。

●エキスパートモード

操作説明画面で、⬅、➡、⬅、➡、ニュートラル、➡、⬅、➡、⬅と入力すると、最高ランク(レベル8)を上まわる難易度で対CPU戦のプレイが可能。このモードではストーリーデモやエンディングがなく、全14人との対戦だけが行なわれる。



◀コマンドを入力すると、「EXPERT」の文字が画面下に表示される。

●スピードアップモード

攻撃が当たったときの画面停止時間(ヒットストップ)が短くなるモード。スタートボタンを押しながら使用キャラクターを選ぶことで、プレイが可能になる。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『餓狼伝説3』

■32,000円　■'95年4月21日発売

CPU専用キャラクターが使用できるほか、難易度などの設定も変更可能。



◀コンフィグレーション画面で、ゲームの設定を変更できる。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐ潜在能力を任意に使えるようにする
ⓑエキスパートモード
ⓒスピードアップモード

●山崎&秦兄弟を使用する

以下の手順で、通常は使用できない山崎と秦兄弟でのプレイが可能。

❶秦崇雷に勝ったデータをセーブし、そのデータで「NEW GAME」を選択
❷キャラクター選択画面で、テリー→ホンフゥ→舞→ギース→ボブ→双角→アンディ→フランコ→ジョー→マリーの順にカーソルを合わせ、そのつどⒷボタンを押す



◀コマンドを入力すると、選択画面に山崎&秦兄弟が登場する。

ネオジオCD版『餓狼伝説3』

■8,800円　■'95年4月28日発売

マリーの潜在能力のコマンドが変わるなど、細部が改良された。BGMにはアレンジバージョンを収録。

SECRET FEATURE

●ネオジオ版と同じ隠し要素

以下の要素はネオジオ版と同じ。

ⓐエキスパートモード
ⓑスピードアップモード
ⓒ山崎&秦兄弟を使用する

●潜在能力を任意に使えるようにする

アーケード版と同じ。ただし、ラウンド開始時に押しつづけるボタンが、Ⓐ+Ⓒ+Ⓓに変更されている。

●ちびっこシステム

キャラクターのサイズが、通常の約3分の1に縮小された状態で闘うことができるシステム。対2P戦で、使用キャラクター選択後から試合開始まで、1P側と2P側のⒷ+Ⓒボタンを押しつづければ、ちびっこ状態になる。



◀身体は縮小されるが、飛び道具などは通常と同じサイズのまま。

サターン版『餓狼伝説3』

■6,800円　■'96年6月28日発売

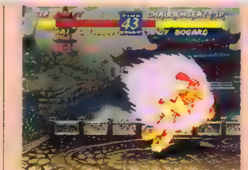
ロード時間はやや長めだが、グラフィックやBGMなど、アーケード版の雰囲気をうまく再現している。

SECRET FEATURE

●アーケード&ネオジオ版と同じ隠し要素

以下の要素はネオジオCD版と同じだが、コマンドが変更されている。

ⓐ潜在能力を任意に使えるようにする(押しつづけるボタンはⒶ+Ⓑ+Ⓧ)



◀潜在能力の使用条件やコマンドも、アーケード版と同じ。

ⓑスピードアップモード(スタートボタン+ⒷorⓍで使用キャラクターを決定する)
ⓒちびっこシステム(押しつづけるボタンはⒶ+Ⓨ)
ⓓ山崎&秦兄弟を使用する(押すボタンはⓇ)

Windows95版『餓狼伝説3』

■7,800円　■'96年9月19日発売

ネオジオ版と同じく、難易度などの設定が変更可能。解像度はやや粗いが、潜在能力などの要素は忠実に再現されている。発売元はゲームバンク。

Column
遥かなる隠し演出たち

本作では、対戦中やKO時に数多くの隠し演出が用意されている。なかには発生条件が非常にきびしいものもあり、そのすべてを見るのはかなり困難だ。ここでは、それらの演出を、必要となる条件とともに紹介していこう。

●海に消えるウッキー

条件 テリーのステージでサルのウッキーがジャンプしたときに、16分の1の確率で発生



◀大きくジャンプしたウッキーが、そのまま海へドボン。サルって泳げたっけ?

●飛び出す十平衛

条件 対CPU戦のジョーのステージで、スコアの下4ケタが34XXか68XXになると、4分の1の確率で出現



◀水面から、赤フンドシもりりしい十平衛が飛び出す。これも修行なのだろうか?

●ワニのおめかし

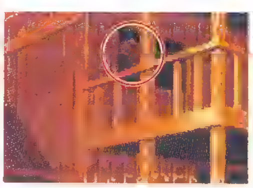
条件 ジョーのステージでラウンド4〜5まで進む



◀赤いリボンがとってもラブリー♥ ちなみにジョーの好物はワニの唐揚げだ。

●名画を発見

条件 双角のステージで勝負をつける(体力ゲージが消えたときに出現)



◀ふだんは体力ゲージの裏に隠れているが、おそらくこれはムンクの「叫び」。

●頭上のカラス

条件 双角のステージで、双角が2本目を取る



◀お辞儀をする双角に、カラスがとまる。これも暗黒の理力が成せるワザなのか。

●落ちてくるシャンデリア

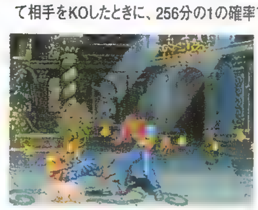
条件 マリーのステージでアッパー系の攻撃を使って相手をKOする



◀吹き飛んだ相手が天井にぶつかり、かなり高価そうなシャンデリアが落下する。

●天井のヒヨコとサル

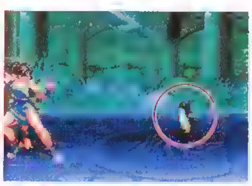
条件 マリーのステージでアッパー系の攻撃を使って相手をKOしたときに、256分の1の確率で出現



◀シャンデリアではなく、サルとヒヨコがふってくる。なぜ天井にヒヨコが?

●ペンギンの逃亡?

条件 舞のステージで闘っているときに、4分の1の確率で出現



◀水槽から逃げ出したのか、ペンギンが画面を横切る。のどかな光景だ。

●サカナになった十平衛

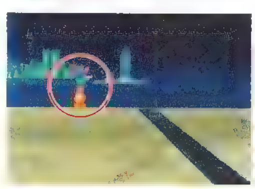
条件 舞のステージで闘っているときに、16分の1の確率で出現



◀フンドシ姿で水槽のなかを泳ぎまわる十平衛。じつは海の生き物だった?

●落下する人々

条件 ホンフゥのステージで、奥に吹き飛ばす攻撃を使って相手をKOする



◀必死で足場のフチをつかもうとする右手。ちなみにこれはテリーのものだ。

●なつかしのマスコットキャラクター

条件 山崎のステージで約30秒間試合をつづける



◀うしろを通過する機関車の運転席に、手を振るゲーマントの姿が……。

エンディングについて

本作の対CPU戦では、1回目のvs山崎戦の結果と、2回目のvs山崎戦までのファイティングレベルポイントの合計によって、下図のようにストーリーが分岐し、エンディングが4とおりに変化する。[ ]内の数字は、分岐の条件となるファイティングレベルポイントの合計。1回目のvs山崎戦が1勝0敗ならば「／」の左側、1勝1敗ならば右側の数字が適用される。

秦 崇雷が登場せずに物語が完結するエンディング②と、全キャラクター共通のエンディング③の内容は、下記のとおり(エンディング①と④については、各キャラクターの欄を参照)。なお、エンディング④の"XXXX年"には、基板のタイマーに対応した西暦の年数が表示される(※)。

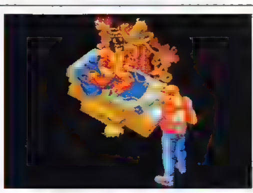
※：ネオジオ版では、ソフトの発売年度である1995年と表示

■ストーリー分岐の流れ

12人目対戦前(vs 山崎)
→ エンディング① [ー／170未満]
12人目対戦後(vs 山崎)
13人目対戦前(vs 崇秀)
→ エンディング② [160未満／170～189]
→ エンディング③ [160～179／190～209]
14人目対戦前(VS 崇雷)
→ エンディング④ [180以上／210以上]

エンディング②

エンディング④と同じ流れだが、1～2枚目のグラフィックが崇秀ひとりのもの(下写真)に変更され、その場面で表示されるメッセージも**エンディング③**と同じもの(崇雷のセリフはのぞく)になる



エンディング③



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、崇秀の肉体を支配してしまった。秦一族が信じた、不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。



崇雷「……。おとうと……」

テリー・ボガード



一部の必殺技が変更されたが、使いやすさは相変わらず。クラックシュートがらみの連続技は驚異の破壊力を持つ。

5人目対戦前(vs 山崎)

山崎「ウロチョロすんじゃねえぜ！ まさか秘伝書のことをかぎまわってんじゃねぇだろうな？ 貴様みたいなガキに俺の計画をジャマされちゃ、たまんねぇんだよ」

5人目対戦後(vs 山崎)



山崎「クックッ……おもしれぇ。貴様がテリー・ボガードか？ こりゃ楽しくなってきたぜ。クックッ……」



テリー「ま、まてっ！ チッ！ 何者か知らないが秘伝書と言ったな……。どうやらジョーの言ってたことは、本当の様だな」

11人目対戦前(vs ギース)

ギース「フッフッ……なんて顔をしている。私は不死身だ！ 3年前のケリをつけようじゃないか！」

11人目対戦後(vs ギース)



ギース「フッフ……どうやら終わりの様だ。テリーよ、楽しかったぞ。私は、貴様の力をみくびっていた様だな。ジェフよりも、クラウザーよりも、恐れるべきは貴様だった。さらばだ。テリーよ……。フハッ……ワハハハ……」
テリー「ギ、ギースゥゥゥ……」



チン「オーイッ！ こっちでしゅ！」
テリー「チンじゃないか？」
チン「テリーしゃん！ ヤマザキを倒せるのは、あなたしかいましぇん。奴に秘伝書がわたったら終わりでしゅ。サアッ！ 早くつかまって下しゃい」

12人目対戦前(vs 山崎)



チン「あそこに倒れているのは、ホンフゥじゃないでしゅか。あのバカ、また一人で勝手に……」
テリー「チンよ、はやくホンフゥを病院につれていってやんな。ヤマザキは俺がかならず倒しといてやるぜ」
山崎「クックッ……テリー・ボガード。いま何て言ったんだ？ アァ……？ ねぼけてんじゃねぇぞ」

エンディング①



山崎「き、貴様にやられるとはな……だがその程度で、この先にすすむのはムリだ……あきらめな……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
テリー「な、なんだ……」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後(vs 山崎)



テリー「何様の秘伝書か知らないが、そんなくだらねぇもん、この街にゃ関係ないぜ」
山崎「くだらねぇか？ ……グク……」



崇秀「テリー・ボガードか……。会わなくては、ならないようですね」



テリー「な、何だ……」

13人目対戦前(vs 崇秀)



テリー「こ、ここは、いったい……」
崇秀「あのヤマザキを倒すとは、たいしたものです。でも私に会ったことを、あなたは今から後悔するでしょう。私の名は、秦崇秀。さがしている秘伝書は、2200年も前に私の父が記したものです。私が、この肉体に宿り、よみがえることは、そのころより決まっていたのです。あとは、3本の秘伝書がそろえば、全世界をあやつる完全体として復活することができるのです。あなたには関係ないことですが、クビをつっこみすぎた……。さあ、こちらへどうぞ……」

14人目対戦前(vs 崇雷)



崇雷「……。おとうと……。よ・よくも わたしの かわいい おとうとを……。ぜったいに ゆるさんぞ！ いきて ここから でられると おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。



XXXX年 3月15日 テリー・ボガードが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。秦一族が信じた、不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。



テリー「お前も俺と同じ身の上か……。ヨシッ！ 今日から俺が、メンドウみてやるぜ！」

アンディ・ボガード



スキが小さい飛翔拳が攻撃のカナメ。斬影拳から追加攻撃が行なえるようになり、連続技の威力がアップした。

5人目対戦前(vs 山崎)

山崎「ウロチョロすんじゃねえぜ! まさか秘伝書のことをかぎまわってんじゃねぇだろうな? 貴様みたいなガキに俺の計画をジャマされちゃ、たまんねぇんだよ」

5人目対戦後(vs 山崎)



山崎「クックッ……おもしれえ。貴様がアンディ・ボガードか? こりゃ楽しくなってきたぜ。クック……」



アンディ「ま、まてっ! 秘伝書だって? どういうことだ? こりゃ何かありそうだな」

11人目対戦前(vs ギース)

ギース「フッフッ……なんて顔をしている。私は不死身だ! 3年前のケリをつけようじゃないか!」

11人目対戦後(vs ギース)



ギース「フッフ……ことごとく貴様ら親子は私のジャマをしてくれるな……。どうやら貴様の力をみくびっていた様だな。さらばだ。アンディよ……。ワハッ……ガハハ……」
アンディ「ギ、ギースゥゥゥ……」



チン「オーイッ! アンディしゃん! こっちでしゅ」
アンディ「あ、あなたはチンさんじゃないですか。どうしてここに?」
チン「アンディしゃん! どうしてもあなたの力が必要でしゅ。ヤマザキという男を倒してほしいのでしゅ。サアッ! 早くつかまって下しゃい」

12人目対戦前(vs 山崎)



チン「あそこに倒れているのは、ホンフゥじゃないでしゅか。あのバカ、また一人で勝手に……」
アンディ「チンさん! ヤマザキは私にまかせて、はやくホンフゥを病院につれていって下さい」
山崎「おい! アンディ・ボガード。今なんて言った? アァ? ねぼけてんじゃねえぞ」

エンディング①

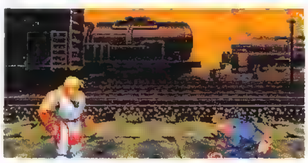


山崎「き、貴様にやられるとはな……だがその程度で、この先にすすむのはムリだ……あきらめな……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
アンディ「な、なんだ……」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後(vs 山崎)



アンディ「まだ終わりじゃなさそうだな」
山崎「ググゥ……」

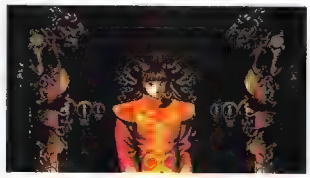


崇秀「アンディ・ボガードか……。会わなくては、ならないようですね」



アンディ「な、何だ……」

13人目対戦前(vs 崇秀)



アンディ「こ、ここは、いったい……」
崇秀「あのヤマザキを倒すとは、たいしたものです。でも私に会ったことを、あなたは今から後悔するでしょう。私の名は、秦崇秀。さがしている秘伝書は、2200年も前に私の父が記したものです。私が、この肉体に宿り、よみがえることは、そのころより決まっていたのです。あとは、3本の秘伝書がそろえば、全世界をあやつる完全体として復活することができるのです。あなたには関係ないことですが、クビをつっこみすぎた……。さあ、こちらへどうぞ……」

14人目対戦前(vs 崇雷)



崇雷「……。おとうと……」



崇雷「よ・よくも わたしの かわいい おとうとを……。ぜったいに ゆるさんぞ! いきて ここから でられると おもうなよ……」

エンディング④

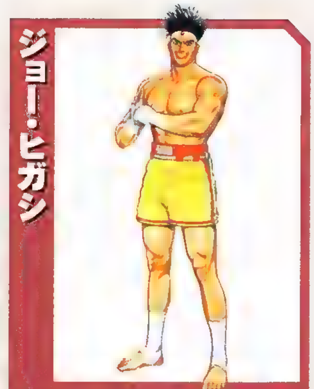


秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。
XXXX年 8月16日 アンディ・ボガードが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。
秦一族が信じた、不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。



アンディ「グッ……グフッ……! や、やはりギースとの闘いで……ムリしちまったかな……」

ジョー・ヒガシ



黄金のカカトが加わり、突進技が充実。接近戦では、反撃されにくい強キックのオーバースウェー攻撃が主力となる。

5人目対戦前(vs 山崎)

山崎「ウロチョロすんじゃねえぜ! まさか秘伝書のことをかぎまわってんじゃねぇだろうな? 貴様みたいなガキに俺の計画をジャマされちゃ、たまんねぇんだよ」

5人目対戦後(vs 山崎)



山崎「クックッ……おもしれえ。貴様がジョー・ヒガシか? こりゃ楽しくなってきたぜ。クック……」



ジョー「ま、まちやがれ! へっへっ……あの野郎! 秘伝書の事を知ってやがる。もっと詳しく教えてもらわなくちゃな」

11人目対戦前(vs ギース)

ギース「フフッ、相変わらず元気がいいな」

11人目対戦後(vs ギース)



ギース「フッフッ……まさか、おせっかい者の貴様にやられるとはな……。さすが格闘の天才……どうやら貴様の力をみくびっていた様だ。全く、わらわせてくれる……。フッ、ハハッ……ガハハッ……」
ジョー「ギ、ギースゥゥゥ……」



チン「オーイッ! ジョーしゃ〜ん! タイヘンでしゅ〜!」
ジョー「チンじゃねえか。グッドタイミングはいいが、てめえ、いま俺のことをヘンタイって言わなかったか?」
チン「タイヘンだって言ったんでしゅよ。そんな事より、いそいで下しゃい。ヤマザキを倒しにいきましょ。奴を倒せるのは、ジョーしゃんしかいましぇん。サア、早く!」

12人目対戦前（vs 山崎）



チン「あそこに倒れているのは、ホンフゥじゃないでしゅか。あのバカ、また一人で勝手に……」
ジョー「おい、チン！　あの野郎は俺にまかせて、そのバカをはやく病院につれてってやんな」
山崎「ジョー・ヒガシ……。聞きしに勝るノーテンキ野郎だな」

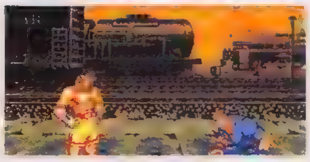
エンディング①

山崎「き、貴様にやられるとはな……だがその程度で、この先にすすむのはムリだ……あきらめな……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
ジョー「ウワッ！　何だ、何だっ！」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後（vs 山崎）



ジョー「恨むんなら俺様を怒らせた、てめえを恨むんだなっ！　それより秘伝書とやらを見せてもらおうか」
山崎「グッググ……クソッ……」



崇秀「ジョー・ヒガシか……。フフ……おもしろい男ですね」



ジョー「ウワッ！　何だ、何だっ！」

13人目対戦前（vs 崇秀）

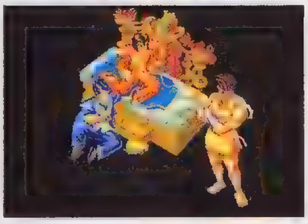


ジョー「だれだか知らねえが、おどかしやがって。タダじゃすまさねえぞ」
崇秀「あのヤマザキを倒すとは、たいしたものです。でも私に会ったことを、あなたは今から後悔するでしょう。私の名は、秦崇秀。さがしている秘伝書は、2200年も前に私の父が記したものです。私が、この肉体に宿り、よみがえることは、そのころより決まっていたのです。あとは、3本の秘伝書がそろえば、全世界をあやつる完全体として復活することができるのです。あなたには関係ないことですが、クビをつっこみすぎた……。さあ、こちらへどうぞ……」

14人目対戦前（vs 崇雷）

崇雷「……。おとうと……。よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。
XXXX年 3月29日　ジョー・ヒガシが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。秦一族が信じた、不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。



ジョー「ギースの野郎は、この俺様がきっちりと退治してやったから、あのバカ兄貴も目が覚めるだろうぜ」

フランコ・バッシュ



機動力に欠けるため、飛び道具に弱い。チャンスをつかめば、高い攻撃力で一気に勝負を決めることも可能。

5人目対戦前（vs 山崎）

山崎「いろんな奴が、この街にあつまってきたぜ。そろそろネズミ退治でもしてもらうか。なぁ、オッサンよぉ。ヘヘッ、くやしいか？　ここで俺を倒せたら、息子を返してやってもいいが、クックッ……どうするよ？」

5人目対戦後（vs 山崎）



山崎「まだ現役でも通用しそうだな。そのパワーでジャマな野郎を退治するだけだ。ガンバレよっ！」



フランコ「おいっ、まてっ！　息子はどこにいるんだっ！！　話がちがうじゃねえか?!　チッ！　あの野郎だましやがった。息子に手ぇ出してみろ、ただじゃすまさねえぜ」

12人目対戦前（vs 山崎）



山崎「クックッ……お前もバカだねぇ。もうチャンスはやらねぇ。本気でやってやるぜ」

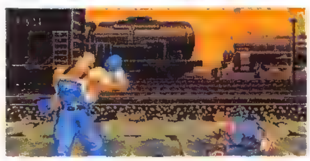
エンディング①

山崎「お、恐ろしいパワーだぜ……。だ、だがパワーだけじゃ、奴は倒せねぇ……あ……あきらめなっ」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
フランコ「グッ！　何がおこったんだ？」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後（vs 山崎）



フランコ「息子をどこにやった！　言わねえとその口を、二度と使えねえ様にするぞっ！」
山崎「ク……クソォ……」



崇秀「フランコ・バッシュ……。キック史上最強と言われた男の力、見せてもらいましょう」



フランコ「グッ！　何がおこったんだ？」

13人目対戦前（vs 崇秀）

フランコ「ホ〜ゥ、ヤマザキにはバックがいやがったか」
崇秀「あなたは、ヤマザキがやとっていた男ですね。フフッ……ヤマザキまで倒してしまいましたか？　どうやら、私の存在は聞いてなかったようですね。心配しなくても息子さんは、私があずかっています。私の名は、秦崇秀。あなたは、今まで私のためにネズミ退治をしてくれていたのです。でも、もうその必要もなくなった。テリー、ギース、ヤマザキ、私のエモノの3人まで倒してしまった。そして、私の存在まで知ってしまった。これ以上のボウソウを許すわけにはいかない……」

14人目対戦前（vs 崇雷）



崇雷「……。おとうと……」



崇雷「よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。
XXXX年 9月16日　フランコ・バッシュが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし、一族に伝わる秘伝書を処分し、祖国へとかえっていった。



フランコ「ジュニア、良くがんばったな。もう大丈夫だ。俺もがんばってキック界にカムバックするぜ」

ボブ・ウィルソン



カポエラ特有の多彩なキックが武器。遠距離戦は苦手だが、相手に近づけば強烈なラッシュで一気に体力を奪える。

5人目対戦前（vs 山崎）

山崎「お前が巷で有名なカポエラ使いか？調子にのりすぎなんだよ。貴様みたいなガキに俺の計画をジャマされちゃ、たまんねえんだよ！」

5人目対戦後（vs 山崎）



山崎「ヘッ……なかなかやるじゃないか。何も知らねえなら、おとなしくしていることだ」



ボブ「アッ！　ちょっと……。秘伝書？　計画？　……？？？　私はカポエラをみんなに知ってもらいたいだけなのに……」

12人目対戦前（vs 山崎）



山崎「お前、忠告の意味がわからなかったようだな」

エンディング①



山崎「き、貴様にやられるとはな……だがその程度で、この先にすすむのはムリだ……あきらめな……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
ボブ「な、何だ……」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後（vs 山崎）



ボブ「あなた、以前に秘伝書だとか、計画だとか言っていましたが、どういうことですか？」
山崎「クッ、こんなオトボケ野郎にジャマされるとはな……」



崇秀「カポエラか……。おもしろそうだ」



ボブ「な、何だ……」

13人目対戦前（vs 崇秀）



ボブ「こ、ここは、いったい……」
崇秀「へぇ～っ！　あのヤマザキを倒すとは、たいしたものだ。でも、ここまで来てしまったことをあなたは今から後悔しますよ。この私と闘わなくてはならないのですからね……。私の名は、秦崇秀。あなたの店も、この街も、明日には私のものになるのです。ブラジルで、のんびりカポエラの勉強でもしていれば良かったのに。クックックッ……」

14人目対戦前（vs 崇雷）



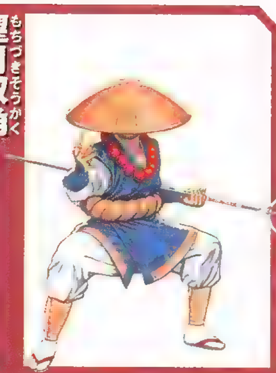
崇雷「……。おとうと……」



崇雷「よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

望月双角

もちづきそうかく

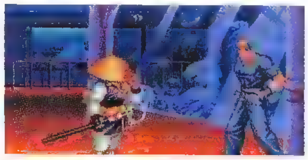


実用的な技は少ないが、使いこなせばかなりの強さを発揮。無敵状態の相手も投げられる鬼門陣が決め手だ。

5人目対戦前（vs 山崎）

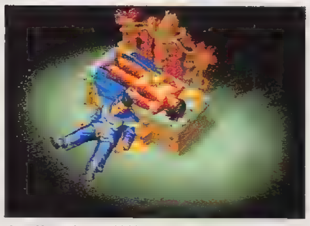
山崎「貴様、秦一族の秘伝書をさがしまわっているらしいが、これ以上関わらねぇほうが身のためだぜ。そんな目立つカッコで、ウロつかれちゃメイワクなんだよ。とっとと街からでていきなっ！」

5人目対戦後（vs 山崎）



山崎「望月流？？？　覚えておくが秘伝書あつめは、あきらめな」

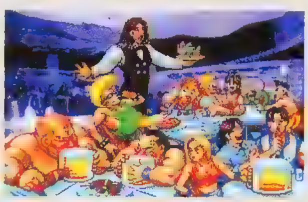
エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。



XXXX年 7月3日　ボブ・ウィルソンが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし、一族に伝わる秘伝書を処分し、祖国へとかえっていった。



ボブ「パオパオカフェ2号店で、ご来店をおまちしております」



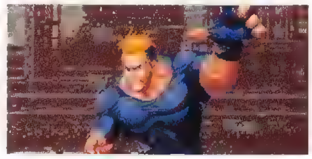
双角「おいっ！　こらっ！　またんかっ！　何者か知らぬが邪悪なにおいがプンプンしおるわ。いずれ奴の力も封じてやらねばなるまい」

12人目対戦前（vs 山崎）

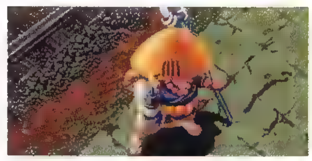


山崎「望月流とか言う、あやしい技の使い手さんよう。人の忠告は聞くもんだぜ」

エンディング①

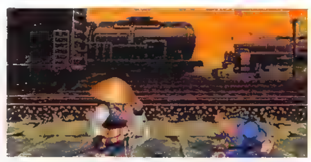


山崎「き、貴様が暗黒の理力を使うという男か？　しかし、その程度の力で、奴を封じることはできぬわ……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
双角「な、なんだと……」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後（vs 山崎）



双角「フ～ッ！　久し振りに手応えがあったわ。秦の血を継ぐ者が、この街におるはずじゃ。教えてもらおう」
山崎「ググゥ……」



崇秀「へーッ！　望月流の使い手か」



双角「な、なんだと……」

13人目対戦前（vs 秦秀）



双角「ムッ……ここは……」
崇秀「望月の血を継ぐ者が生きていたとは知りませんでした。修羅狩りを使命とし、自らが修羅となってしまったことに気づかぬ、おろかな一族が生きていたとは……。その悲しい血が、私の力におびきよせられましたか？　だが、あなたが信じるほど、暗黒の理力は恐くない。少なくとも我が秦一族にとってはね…。それを、今から証明してさしあげましょう。さあ、こちらへどうぞ……」

14人目対戦前（vs 崇雷）



崇雷「……。おとうと……。よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。



XXXX年 7月3日　ソウカク・モチヅキが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし、秘伝書の処分をソウカクにゆだね、祖国へとかえっていった。



双角「完全体か……2200年も眠っておるから、そのようなユメをみるのじゃ……」



豊富な投げ技を使った接近戦が得意。フェイスロックからの連続技は、相手の体力を半分近く減らすことが可能。

5人目対戦前（vs 山崎）

山崎「そこの女。俺のことを捜してるそうじゃねえか！　ポリスじゃねぇようだが……？　ハハァ～ン、わかったぞ。どっかのエージェントだろ？　ザンネンだが俺は恐いもの知らずなんだ」

5人目対戦後（vs 山崎）



山崎「なかなかウデのいいエージェントだな。だが悪いことは言わねえ。この仕事からは手をひくんだな」



マリー「アッ！　ちょっと！　先にカンづかれるなんて、プロとして失格だわ。あいつ、かなり手強そうね」

12人目対戦前（vs 山崎）

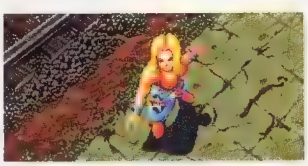


山崎「誰にやとわれたか知らねえが、かわいそうに。どこまでクールでいられるかな……」

エンディング①



山崎「チッ、女にやられるとはな。だがその程度の力じゃ死ににいく様なもんだ……あ、あきらめるんだな……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
マリー「キャッ！　何っ？」

崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後（vs 山崎）

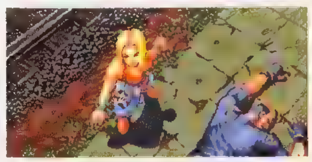


マリー「いったいどうなってるの？　あなたが秘伝書の持ちぬしじゃないの」
山崎「ザンネンだったな……」



崇秀「秘伝書をさがしているのか……？　誰にたのまれたのか知らないけどかわいそうな女性だ」





マリー「キャッ！　何っ？」

13人目対戦前（vs 秦秀）



マリー「ここは、どこ？？？」



崇秀「女性なのに、ここまでやって来るとは、たいしたものです。私の名は、秦崇秀。あなたのさがしている秘伝書は、我が一族に伝わるものです。あなたが、どこのソシキのエージェントなのか知りませんが、私の存在は知らされてなかったようですね。あなたの様なプロフェッショナルを失うのは、ザンネンでなりませんが仕方ありません。さあ、あなたの力を私に見せて下さい……」



14人目対戦前（vs 崇雷）



崇雷「……。おとうと……」



崇雷「よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。



XXXX年 2月4日　ブルー・マリーが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。秦兄弟は本来の魂をとりもどし、一族に伝わる秘伝書を処分し、祖国へとかえっていった。



マリー「何で秦兄弟の事をだまってたのよ！　もう、あなたの仕事はコリゴリよ！」

不知火舞（しらぬい まい）



確実な対空技がないため、守勢にまわるとキビしい。持ち前のすばやさを活かした、カクラン戦法が主体となる。

5人目対戦前（vs 山崎）

山崎「かわいい顔で、この街をウロつかないほうが身のためだぜ……。恐い人が沢山いるからな……。へっへっへっ……」

5人目対戦後（vs 山崎）



山崎「なかなか、やるじゃねえか。へへっ……へへっ……お楽しみは後にするか……へへへ……」



舞「ちょっ、ちょっと、まちなさいよ！　何なのよ、あいつ！　気持ち悪いわねぇ……それにしてもアンディはどこにいるのかしら？」

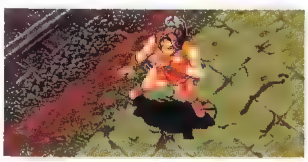
12人目対戦前（vs 山崎）



山崎「チッ、恐い人をお望みのようだな。そのかわいらしい顔とも今日が最後だ……かわいそうに」

エンディング①

山崎「き、貴様にやられるとはな……だが不知火流など、奴にとっちゃ……赤子同然……あきらめな……」

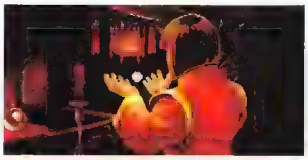


崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
舞「エッ？　エッ？　何っ？」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後（vs 山崎）



舞「さぁ、そのブッソウな秘伝書とやらを渡しなさいよ。あなたが持ってるんでしょ」
山崎「ク、クソォ……」



崇秀「マイ・シラヌイ……おとなしくしていれば、よいものを……」



舞「エッ？　エッ？　何っ？」

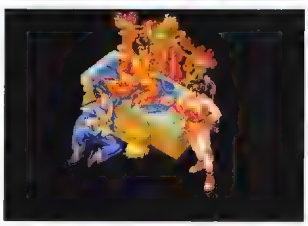
13人目対戦前（vs 崇秀）

舞「エッ？　エッ？？？」
崇秀「へえ〜っ！　女性なのに、あのヤマザキを倒すとはたいしたものだ。さすが、不知火の後継者。しかし、あなたの不知火流の歴史もたかだか400年。わが一族から見れば、赤子同然です。私の名は、秦崇秀。私の体内には、2200年前の祖先の魂が宿っています。あとは、3本の秘伝書さえそろえば不死身の完全体として復活することができるのです。その前に、ジャマ者には消えてもらいます。さあ覚悟はいいですか」

14人目対戦前（vs 崇雷）

崇雷「……。おとうと……。よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。
XXXX年　1月1日　マイ・シラヌイが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。
秦一族が信じた、不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。



舞「サァ、早く日本にかえりましょう。もぅ一人で勝手に来ちゃダメよ。返事は？　アンディ！」

ホンフゥ



機動力を活かした攻めと、無敵技による堅い守りが魅力。超必殺技を使った連続技で、劣勢からでも逆転が狙える。

5人目対戦前（vs 山崎）

山崎「おいおい、何でテメエがこんな所にいるんだ。俺をおいかけて、ホンコンから来たのか？　全く、ヒマな野郎だぜ……」

5人目対戦後（vs 山崎）



山崎「すこしは、やるようになったじゃねえか。だがテメエとおいかけっこしてる程、ヒマじゃねぇんだよ」



ホンフゥ「アッ！　コラッ！　またんねっ！　アイタタッ……こしをひねったっちゃ……。クソッ！　また逃げられてしもた。ばってん、この街におることは、わかったけん覚悟しときや」

12人目対戦前（vs 山崎）

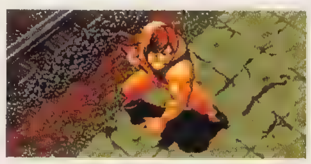


山崎「相変わらずしつこいねぇ。仕方ねぇ、おネンネしなっ！」

エンディング①



山崎「チッ、ついに捕まっちまったな。だ、だがな……所詮てめぇは……ここまでの男よ……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
ホンフゥ「な、ななな何事ね……」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

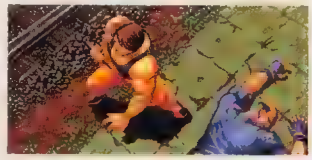
12人目対戦後（vs 山崎）



ホンフゥ「ついに捕まえたっちゃ。ばってん、今回はキサン一人やなかごたるね。会わせてもらおかね」
山崎「チッ！」



崇秀「ホンコンのケイジに、こんな所でジャマされようとは思ってもいませんでしたよ……」



ホンフゥ「な、ななな何事ね……」

13人目対戦前（vs 崇秀）

ホンフゥ「こ、ここは、どどどこやろ？？？」
崇秀「ホンコンから、わざわざヤマザキの様なチンピラをおってくるとは、よほどヒマのようですね。あなたは目的をはたしたのだから、これ以上私とは関わらない方がいいとおもうのですが……。言ってもムダのようですね。私の名は、秦崇秀。この街であるものをさがしています。それがあれば、私は今より強大な力を手にいれることができるのです。かわいそうだが、あなたは私の存在を知ってしまった。覚悟はいいですね……？」

14人目対戦前（vs 崇雷）

崇雷「……。おとうと……。よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。
XXXX年　8月1日　ホン・フゥが秦兄弟を倒し、この街に再び平安の日々が訪れた。
秦兄弟は本来の魂をとりもどし、一族に伝わる秘伝書を処分し、祖国へとかえっていった。



ホンフゥ「フゥ〜、ついに終わったや〜。ばってん、なしてオイラは、こげに決まるとやろか……」



ギース・ハワード

飛び道具の烈風拳はスキが小さく使いやすい。接近戦では、当て身投げと、投げ間合いの広い真空投げが役立つ。

5人目対戦前(vs 山崎)

山崎「クックッ……。やはり、この街にもどってきたか。俺のカンも相変わらず、さえてるな。ちょっと、さがし物をしてるんだがな、アンタに聞きゃわかるんじゃないかと思ってね」

5人目対戦後(vs 山崎)



山崎「さすがだな。その様子だと完全に復活したみてえだな。出直すとするか」



ギース「フンッ！　あのネズミがぁ……！　生かしてはおかんぞっ！」

12人目対戦前(vs 山崎)



山崎「本気で復活する気かい？　老兵は、おとなしく消えていけばいいものをよ……」

エンディング①



山崎「さ、さすがだな……だが、やはり貴様はここまでだ。奴には、かなわねぇ……あきらめな……」



崇秀「ヤマザキを倒したことは、ほめてあげましょう」
ギース「な、何っ……？」
崇秀「しかし、彼に苦戦しているようでは私に会う資格はありません。フフフッ……会える日を楽しみにしていますよ……」

12人目対戦後(vs 山崎)



ギース「どうした、もう終わりか？　口ほどにもないな」
山崎「グゥ……さ、さすがだ……」



崇秀「サウスタウンの支配者、ギース・ハワード……さがしましたよ……」



ギース「な、何っ……？」

13人目対戦前(vs 崇秀)

ギース「フフッ……どうやら本物のネズミのおでましのようだな……」
崇秀「あなたがギース・ハワードさんですか？会えてうれしいです。私の名は、秦崇秀。この街はとてもいいところです。私も気にいりました。あなたは、もうご存じかと思いますが、あなたの持っている秘伝書は、我が一族の物なのです。とぼけてもダメです。中国のタン、ドイツのクラウザーから、あなたは秘伝書をうばっている。あなたが持っていてもムダだということは、わかっているはずです。さぁ、こちらへ……」

14人目対戦前(vs 崇雷)

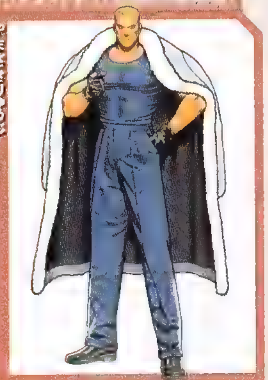


崇雷「……。おとうと……。よ・よくも　わたしの　かわいい　おとうとを……。ぜったいに　ゆるさんぞ！　いきて　ここから　でられると　おもうなよ……」

エンディング④



秦一族に流れる英雄の血は、永い年月とともに野望に姿をかえ、兄弟の肉体を支配してしまった。



山崎竜二(やまざきりゅうじ)

[illegible]

ストーリーがなく、エンディングも存在しない



秦崇雷(ジン チョンレイ)

[illegible]

ストーリーがなく、エンディングも存在しない



秦崇秀(ジン チョンシュウ)

[illegible]

ストーリーがなく、エンディングも存在しない



XXXX年 1月21日　ギース・ハワードは秦兄弟を倒し、再びこの街の支配者として君臨する。秦一族が信じた、不死身の完全体は2200年の歴史がつくりあげた幻にすぎなかった。



ギース「不死身の完全体など、この世に存在せぬか……。ビリーよ、奴はどうしているんだ？」

スタッフロール

オープニングデモをバックに、開発スタッフの名前が表示されていく。その途中で、各キャラクターのグラフィックとともに、そのキャラクターと登場ステージを担当したスタッフ名も表示される。









REAL BOUT 餓狼伝説

リアルバウト餓狼伝説

発売日●'95年12月21日
基　板●MVS（346メガ）

STORY

死闘のすえ、3本の秘伝書は完全復活したギースの手に渡った。ギースは秘伝書の処分をビリーに命じたのち、街の支配権を取りもどすべくキング・オブ・ファイターズの開催を決定。長い沈黙を破り、ギースタワーに火がともる。サウスタウンに戦慄が駆けめぐった。



『餓狼伝説』シリーズおなじみのキャラクターが3人加わったほか、前作のCPU専用キャラクターも使えるようになり、使用可能キャラクターは16人に増加。システム面では、複雑だったオーバースウェー関係のコマンドを簡略化するなどの改良が加えられ、対戦格闘ゲーム初心者でも楽しめる間口の広い作品に仕上がっている。

GAME SYSTEM

●キャラクターの追加

『餓狼伝説スペシャル』に登場した、ダック、キム、ビリーの3人が新たに参戦。

●攻撃ボタンの変更

Ⓐでパンチ、Ⓑでキック、Ⓒで威力大攻撃、Ⓓでオーバースウェー移動か対オーバースウェー攻撃が行なえる。

●体力ゲージの変更

残り体力が2段階で表示されるようになった。1段階目の黄色いゲージがゼロになると、赤く点滅するゲージに切りかわる。

●リングアウトシステム

ステージの両端にある障害物は、必殺技が当たったり、攻撃を食らったキャラクターがぶつかったときなどにダメージを受け、一定以上のダメージが蓄積すると消えてしまう。障害物がない画面端では、攻撃を食らったり、ジャンプなどで端の部分を跳び越えると、転落してリングアウト負けとなる。なお、一度消えた障害物は、ラウンドが進んでも復活しない。



◀画面端で突進系の技を出すと、そのまま転落してしまう危険性もある。

●オーバースウェーのコマンド変更

Ⓓで奥、⬇要素＋Ⓓで手前のスウェーラインへ移動する。移動後はⒹを押すことでも通常ラインにもどれるようになった。対オーバースウェー攻撃は、どちらのラインに対してもⒹだけで行なえる。

●空中振り向き

ジャンプ中は、攻撃を出す前であればⒹボタンで振り向くことができる。

●パワーゲージ

画面下部には、必殺技を出すことなどで蓄積されるパワーゲージが存在する。このゲージは、蓄積された量と、残り体力によって以下の3つの状態に変化。ゲージを消費することで、ガードキャンセル、超必殺技、潜在能力が使用できる。

ⓐゲージが黄色

パワーゲージが半分程度まで蓄積されると、ゲージの色が黄色に変わり、ガードキャンセルが使用可能になる。

ⓑS.POWER

パワーゲージが満タンになると、ゲージ上部に「S.POWER」と表示される。その後、時間の経過とともにゲージは減少していき、ゼロになるまでは超必殺技とガードキャンセルが使用可能。

ⓒP.POWER

ゲージが満タンになったときに体力ゲージが赤い場合、「P.POWER」と表示される。超必殺技とガードキャンセルが使える点と、時間の経過でゲージが減少する点はS.POWERと同じ。さらに、ゲージがゼロになるまでは潜在能力が使用可能。

●ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした瞬間に特定の必殺技のコマンドを入力すると、ガードの硬直をキャンセルして技をくり出す（パワーゲージを最大値の約3分の1消費）。



◀キャラクターごとに、ガードキャンセルを行なえる必殺技が設定されている。

●超必殺技

体力ゲージが赤くなると使用可能。パワーゲージが満タンになり「S.POWER」の表示が出た状態でも使えるが、使用後はパワーゲージがゼロにもどる。

●潜在能力

超必殺技をさらに超える威力を持った技。「P.POWER」の表示が出ている状態でコマンドを入力すれば、ゲージをすべて消費してくり出すことができる。



◀ギースの隠し潜在能力デッドリーレイブは、『龍虎の拳2』に登場した技だ。

●コンビネーションアタック

前作にあったコンビネーションアーツが進化。バリエーションが増えたほか、必殺技でのキャンセルも可能になった。

●追いうち攻撃

一部のキャラクターは、特定のコマンドを入力することで、ダウンしている相手に対して追いうち攻撃が行なえる。

●フェイント技のコマンド変更

コマンドがレバー1方向＋特定の攻撃ボタンに簡略化されたが、基本技をキャンセルすることはできなくなった。

●ライン逃げ起き上がり

ダウン状態から起き上がるときにタイミングよくⒹボタンを押すと、スウェーラインに移動しながら起き上がる。

●ファイターズランキング

ゲームオーバー時に得られる、称号のようなもの。獲得したファイティングポイント（前作でのファイティングレベルポイント）の合計によって決定される。

●対CPU戦

使用可能なキャラクターのうち、山崎、ビリー、ギースをのぞく13人から、最初の対戦相手を選択。それにより、10人目までの対戦相手も決まる。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

vs 1〜10人目 ― 最初の対戦相手によって順番が決定
↓
vs 11人目（山崎）
↓
vs 12人目（ビリー）
↓
vs 13人目（ギース）
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『リアルバウト餓狼伝説』

■34,000円　■'96年1月26日発売

アーケード版を忠実に再現。オプションモードでは、難易度や攻撃ボタンの設定などが変更できる。

ネオジオCD版『リアルバウト餓狼伝説』

■8,800円　■'96年2月23日発売

ゲーム内容はアーケード版と同じ。エンディングテーマがボーカルバージョンに変更されている。

サターン版『リアルバウト餓狼伝説』

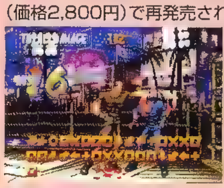
■8,800円　■'96年9月20日発売

プレイには同梱の1メガ拡張RAMカートリッジが必要。移植のベースはネオジオCD版で、エンディング曲はボーカルバージョンを収録している。

プレイステーション版『リアルバウト餓狼伝説』

■5,800円　■'97年1月10日発売

対2P戦専用モードや、体力がゼロになるまでに何人倒せるかを競うサバイバルモードなど、さまざまなオリジナル要素を追加。'98年7月23日には『プレイステーション・ザ・ベスト』（価格2,800円）で再発売された。



◀各キャラクターの連続技を鑑賞できるモードも追加されている。

サターン版『リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション』

■4,800円　■'98年8月6日発売

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』とのセット。プレイには、別売りの1メガ拡張RAMカートリッジが必要。

テリー・ボガード



パワーダンクが強化され、接近戦での攻撃力がさらにアップ。前作で猛威を振るった強力な連続技は使用不可能に。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、奴が現在の勝者です」
ギース「……」

7人目対戦前



ギース「きさまか……」

10人目対戦前



ギース「さぁ、ここまで勝ち上ってこい。テリー・ボガード!!」

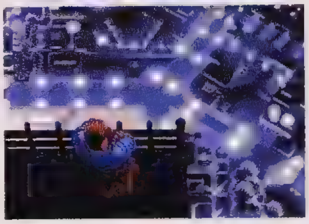
13人目対戦前



テリー「きたぜ！　ギース!!　俺がぶっ倒してやるぜっ!!」







ギース「フッ……。テリー・ボガードか。楽しませてもらうぞ」

エンディング



ギース「レイジング……」



テリー「パワーゲイザー!!」



ギース「ウァァァァー!」







テリー「ギィースゥゥゥ!!」





ギース「グッバイ」



ギース「ハッハッハッハッハッ……」







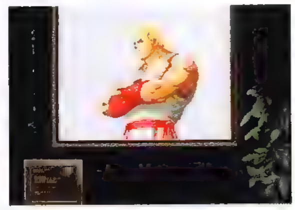


アンディ・ボガード



ジャンプ攻撃をキャンセルして幻影不知火を出せるようになり、跳びこみから強烈なラッシュが仕掛けられる。

4人目対戦前



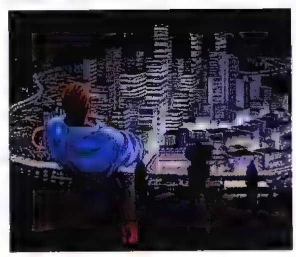
リッパー「ギース様、奴が現在の勝者です」
ギース「……」

7人目対戦前



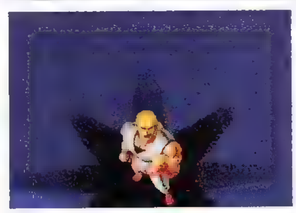
ギース「ボガードの片割れか……」

10人目対戦前



ギース「フン……。どれほど強くなったか、試してやるぞ。早く、早く私の前に勝ち上ってくるのだ……」

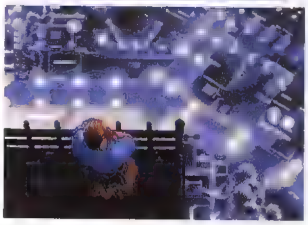
13人目対戦前



アンディ「とうさん、見ててくれ。絶対この手で倒してみせるよ!」

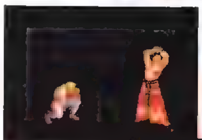






ギース「フンッ。強くなったな」

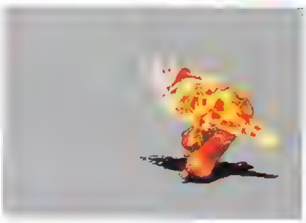
エンディング



ギース「レイジング……」



アンディ「超裂波弾!!」



ギース「ウァァァァー!」







アンディ「ギィースゥゥゥ!!」

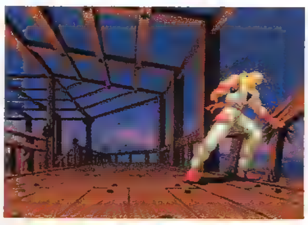




ギース「グッバイ」

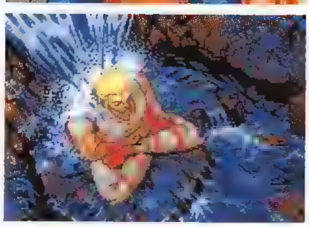


ギース「ハッハッハッハッハッ……」

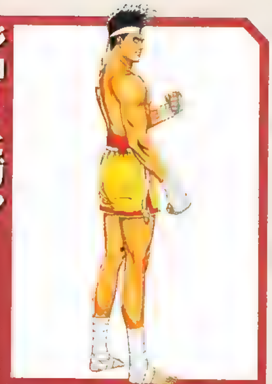








ジョー・ヒガシ



タイガーキックのコマンドが変更され、防御面が強化された。爆裂ハリケーンはスウェーラインの相手にも攻撃可能。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、奴が現在の勝者です」
ギース「……」

7人目対戦前



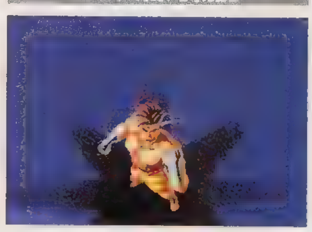
ギース「ムエタイ小僧か……。面白そうな奴が出てきたな」

10人目対戦前



ギース「どれほど強いか試してやるわ。さぁ、早く勝ち上ってくるのだ。フハハハハ……」

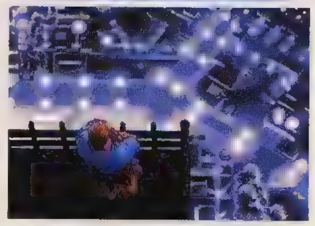
13人目対戦前



ジョー「オッシャーッ!!　待ってろよぉ。今いくぜ!!」







ギース「ほぅ。ジョー・東。貴様が来たか。ゆっくり料理してくれるわ」

エンディング









不知火舞（しらぬい まい）



アンディと同じく幻影不知火を持つが、性能的にはかなりおとる。しゃがみガード不能技からの連続技が強力。

4人目対戦前



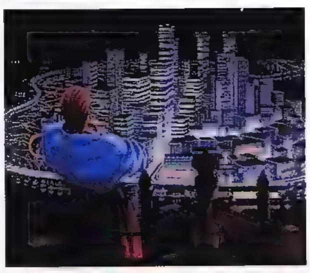
リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



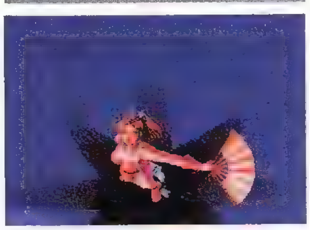
ギース「女か……」

10人目対戦前



ギース「秘伝書か。あんな意味のない物を奪いに来るとは、愚かな奴らだ」

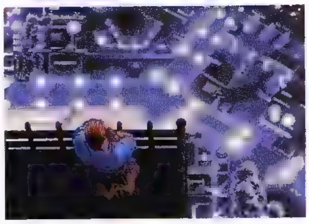
13人目対戦前



舞「さぁ！　ギースさん。おとなしく私に倒される時が来たわよっ」







ギース「不知火の女。ここまで来たことを後悔させてくれるわ」

エンディング









望月双角（もちづき そうかく）



錫杖を使ったリーチの長い基本攻撃が武器。攻撃後のスキが大幅に減った憑依弾は、ケンセイ技として役に立つ。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



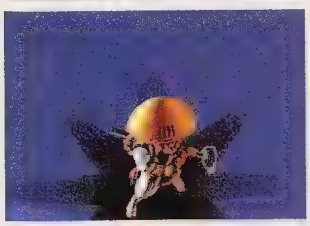
ギース「望月　双角……」

10人目対戦前



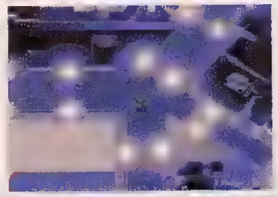
ギース「秘伝書か。あんな意味のない物を奪いに来るとは、愚かな奴らだ」

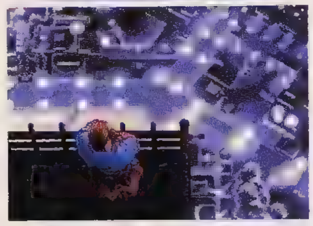
13人目対戦前



双角「フン！　ここにおっても邪気を感じるわい。クックックッ。待っていろ。今、楽にしてやるわい」





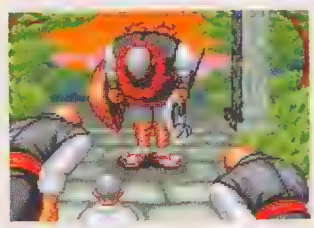


ギース「来たか。修羅の男、望月　双角。貴様の全ての理力、見せてもらう！」

エンディング









ボブ・ウィルソン



前作と同じく、威力の高い基本技を駆使した接近戦が得意。小ジャンプ威力大攻撃が、攻めの起点となる。

4人目対戦前



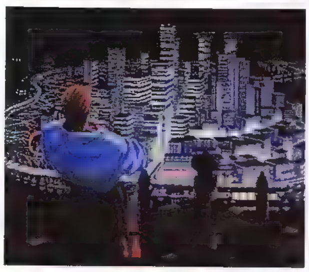
リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



ギース「カポエラ？　リチャードの……。フフフッ」

10人目対戦前

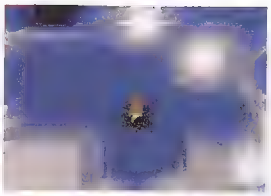


ギース「どれほど強いか試してやるわ。さぁ、早く勝ち上ってくるのだ。フハハハハ……」

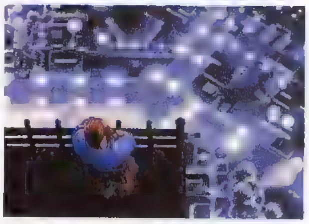
13人目対戦前



ボブ「もう逃げられませーン！　あなた倒しに来ました。ボブ・ウィルソンです」







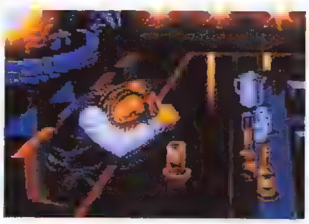
ギース「若造め。貴様がどれほどの腕か、試してやるわ」

エンディング









ホンフゥ



制空烈火棍の迎撃能力は健在で、防御面に不安はない。九龍の読みがガードポーズ中以外でも出せるようになった。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



ギース「クンフーの使い手？　香港警察の犬か……」

10人目対戦前



ギース「どれほど強いか試してやるわ。さぁ、早く勝ち上ってくるのだ。フハハハハ……」

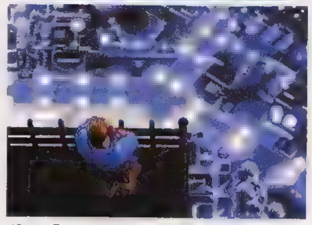
13人目対戦前



ホンフゥ「怪しかビルやねぇ？　悪の臭いば、プンプンしよるばい」







ギース「あのポリスか……。強いな。どうやら本気で相手をしなくてはならんようだな」

エンディング









ブルー・マリー



反撃を受けにくいスピンフォールで得意の接近戦に持ちこめば、打撃技と当て身投げで闘いを有利に展開できる。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



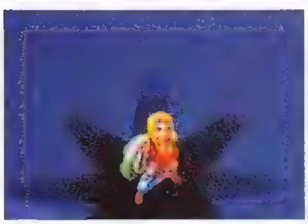
ギース「きさまの祖父は強かった。思い出したよ、あの素晴らしい断末魔の叫びを……」

10人目対戦前

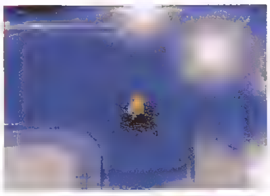


ギース「どれほど強いか試してやるわ。さぁ、早く勝ち上ってくるのだ。フハハハハ……」

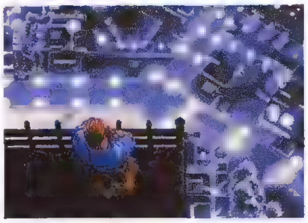
13人目対戦前



マリー「ハァイ！　ギースさん。もぅ見逃してあげないから」







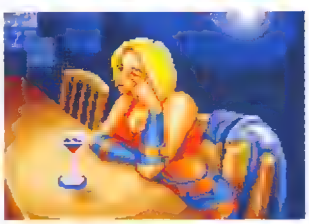
ギース「貴様のコマンドサンボでは、私を倒すことは出来んわ」

エンディング









フランコ・バッシュ



パワーバイシクルが大幅にパワーアップ。対空技に使えるのはもちろん、連続技に組みこんでも威力を発揮する。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



ギース「キックボクサーか、フフフ……」

10人目対戦前

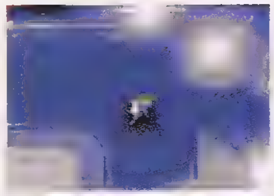


ギース「どれほど強いか試してやるわ。さぁ、早く勝ち上ってくるのだ。フハハハハ……」

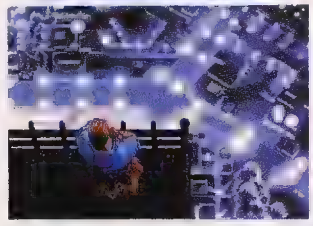
13人目対戦前



フランコ「ギース！　貴様にテンカウントを数えに来てやったぜっ！！」







ギース「フランコ・バッシュ……。この男、使えるな。倒した後で私の部下にしてくれるわ」

エンディング







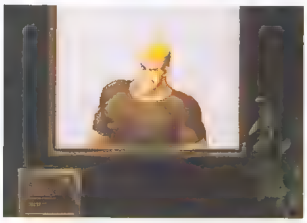


山崎竜二（やまざきりゅうじ）



コマンドの簡略化により出しやすくなった蛇使いが攻撃のカナメ。連続技も強化され、近距離でも強い。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、奴が現在の勝者です」
ギース「……」

7人目対戦前



ギース「ほう。かなり強いと聞いていたが、予想以上だな。楽しくなりそうだ」

10人目対戦前



ギース「秘伝書か。あんな意味のない物を奪いに来るとは、愚かな奴らだ」

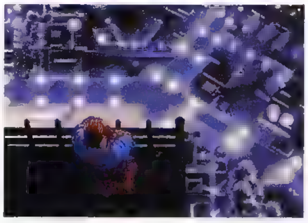
13人目対戦前



山崎「クックックックック……。きたぜきたぜきたぜぇーっ！　かぁくごしゃあがれ、ギースゥ！！」







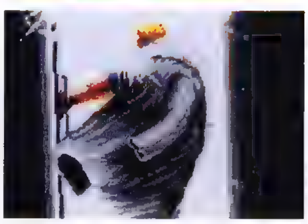
ギース「フン！　ネズミめ！！」

エンディング









秦崇秀（ジン チョンシュウ）



瞬間移動ができる帝王神眼拳が新たに加わった。これで相手をカクランしつつ、接近戦を挑むのがセオリー。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、奴が現在の勝者です」
ギース「……」

7人目対戦前



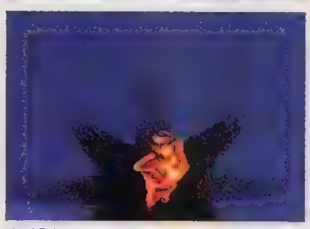
ギース「まだ本気ではないようだな。フンッ！面白い」

10人目対戦前



ギース「秘伝書か。あんな意味のない物を奪いに来るとは、愚かな奴らだ」

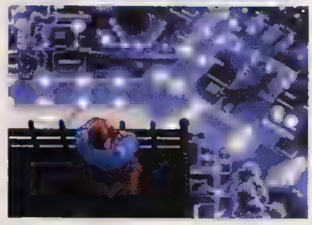
13人目対戦前



崇秀「私が来るのを待っていたのですね。倒されるのは、あなたなのに。フフフ……」







ギース「なかなかやるではないか。秦の子孫よ」

エンディング









秦崇雷（ジン チョンレイ）



3種類の飛び道具と、無敵対空技を持つ。崇秀の潜在能力である帝王宿命拳の強化版を、超必殺技として使用可能。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、奴が現在の勝者です」
ギース「……」

7人目対戦前



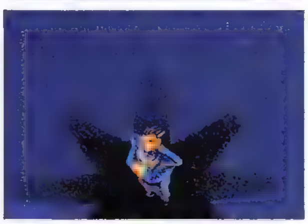
ギース「小僧、せいぜい今の内にいきがっておくといい」

10人目対戦前



ギース「秘伝書か。あんな意味のない物を奪いに来るとは、愚かな奴らだ」

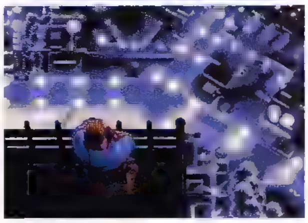
13人目対戦前



崇雷「フンッ……。ヨワイトウキダ。タイシタコトナイナ」

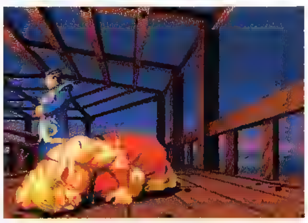






ギース「その生意気なセリフが二度と言えんようにしてくれるわ」

エンディング









ダック・キング



最大の武器は機動力。ダッシュやジャンプを駆使して一気に接近し、強烈な連続技を仕掛ける戦法を得意とする。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



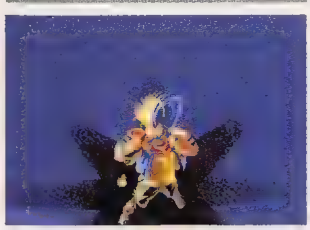
ギース「懐かしい顔だな」

10人目対戦前



ギース「フン……。どれほど強くなったか、試してやるぞ。早く、早く私の前に勝ち上ってくるのだ……」

13人目対戦前



ダック「ヘェイ！　ダック様が来たからにゃ、もうあんたもおしまいだぜぇい！！」







ギース「ダック・キング。貴様がここまでやるとはな……。フフフフ」

エンディング









キム・カッファン



性能の良い基本技と必殺技による、安定した強さが魅力。超必殺技や潜在能力による一発逆転性も併せ持つ。

4人目対戦前



リッパー「ギース様、現在の勝者の映像です」
ギース「……」

7人目対戦前



ギース「……。テコンドーだと？」

10人目対戦前



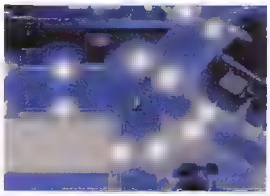
ギース「どれほど強いか試してやるわ。さぁ、早く勝ち上ってくるのだ。フハハハハ……」

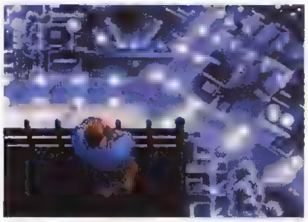
13人目対戦前



キム「よしっ！　本番のスタートだ！！」







ギース「キム・カッファン。貴様も所詮、偽善者なのではないのか？　フフフフ……」

エンディング









ビリー・カーン



必殺技は性能の高いものが多く、基本技のリーチの長さもピカイチ。ジャンプ威力大攻撃で相手を押えこめる。

4人目対戦前



手下「シャドウ様！　ビリー・カーンが勝ち残っています！」
影「ビ……」

7人目対戦前



影「ビ……ビィリィー・カァーン！！　クックククク……」

10人目対戦前



影「ビリー・カーン！！　フンッ、ギースのために動いているのか。貴様もギースと共に地獄へ送ってやる」

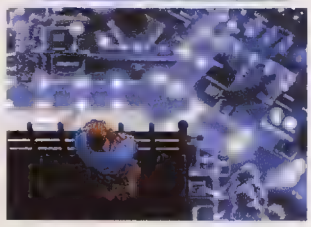
13人目対戦前



ビリー「ギース様からの命令でな……。貴様を生かしちゃおけねぇんだよ！」





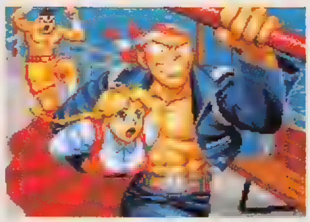


影「ビ……ビ……び……ビィリリィー。ワクワクしますねぇ。クックックックッ……」

エンディング









ギース・ハワード



烈風拳を主体とした戦法は変わらず。潜在能力のデッドリーレイブは、見た目はハデだが威力はイマイチ。

4人目対戦前



手下「シャドウ様！　本物のギースが勝ち残っています！」
影「ギ……」

7人目対戦前



影「ギ……ギ……ギィ……ギィース!!」

10人目対戦前



影「ギース・ハワード……。あのまま死んでおればよいものを……。貴様さえいなければ、私は表舞台へ立てるのだ。絶対にこの手で倒してやる!」

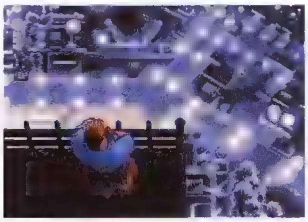
13人目対戦前



ギース「ウォームアップはすんだ……。影よ……覚悟は良いな」







影「ククク……。き……き……きキ……来たぁなぁ。ギィー……スゥ」

エンディング



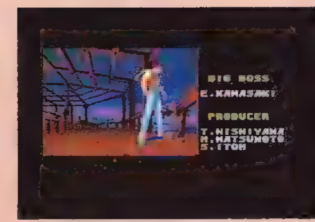






スタッフロール

画面の右側に開発スタッフの名前が、左側にはクリアしたキャラクターの後日談が、4枚のグラフィックで表示される（それらのグラフィックは、各キャラクターのエンディングの欄に掲載）。



Column 対戦前デモ集

本作では、テリーvsギースなど、特定のキャラクターでの対戦前に、通常とはちがうデモを見ることができる。こうしたデモは計17とおりの組み合わせに用意されているが、ダックvsテリーとダックvsギースのように演出が同じ場合もあるため、デモの内容ということになると全部で13種類。ここでは、それらをすべて紹介しよう。

ジョーvsキム



テリーvsギース



舞vsキム



アンディvsギース



ホンフゥvsキム



ジョーvsギース



崇秀vsキム



アンディvs舞



キムvsキム



ダックvsテリー、ギース



キムvs山崎、ビリー、ギース



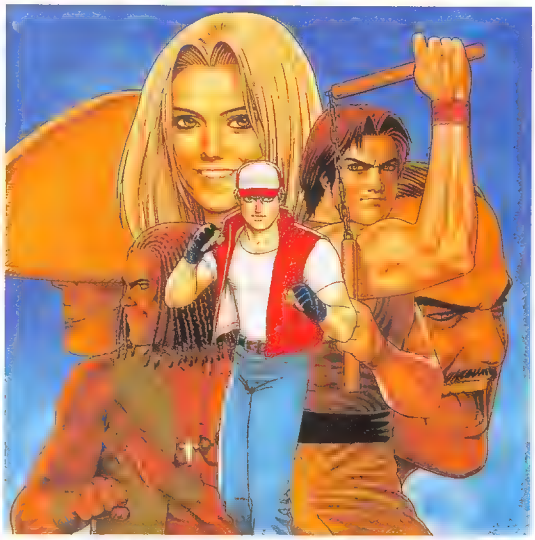
ダックvs舞、マリー



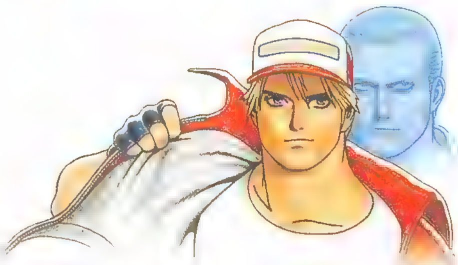
ビリーvsギース












KING OF





リアルバウト餓狼伝説スペシャル

Real Bout SPECIAL

発売日●'97年1月28日
基　板●MVS(394メガ)

STORY
(ストーリーなし)





『餓狼』シリーズ第6弾。前作の見切られやすかったオーバースウェーシステムを廃止し、ふたたび2ラインバトルを採用することで、ラインの存在意義を強調。また、『餓狼伝説スペシャル』の人気キャラクターやコミカルなスタッフロールも復活しており、『スペシャル』という名前を受け継ぐのにふさわしい作品となっている。

GAME SYSTEM

●キャラクターの追加

前作に登場した16人に加え『餓狼伝説スペシャル』からチン、タン、ローレンス、クラウザーの4人が新たに参戦した(ただし、ギースはCPU専用キャラクター)。

●ラインバトルの変更

最大の変更点は、『餓狼伝説スペシャル』で採用されていた2ラインバトルにもどったこと。スウェーラインの概念がなくなり、手前と奥のいずれのラインでも、ふつうに闘うことができるようになった。なお、『餓狼伝説スペシャル』とちがって、お互いが別ラインにいる場合でもダッシュやバックステップ、ジャンプなどを行なうことが可能だ。



▲別ラインへの攻撃(＝対ライン攻撃)もガード可能になったため、前作の「ライン移動＝非常に危険な行為」という図式は消滅した。

●基本操作

基本的に前作『リアルバウト餓狼伝説』に準拠。ただし、相手が別ラインにいるときは、Ⓐがライン移動パンチ攻撃、Ⓑがライン移動キック攻撃、Ⓒが対ライン攻撃になる。また、対ライン攻撃は、しゃがんで出すことも可能(その場合は、立ちガード不能の足払い系の技になる)。Ⓓは別ラインへの移動および、空中振り向きにのみ使用する。



◀避け攻撃などの特殊動作は前作と同じだが、小ジャンプ空中振り向きは不可能に。

●ブレイクショット

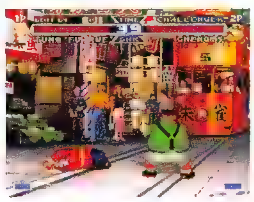
ガードキャンセルの新たな名称。システム的な変更点は、とくにない。

●パワーゲージ

パワーゲージが黄色の状態(＝ブレイクショットが可能な状態)になると、H(ヒート)パワーと表示されるようになった。

●ダウン回避

前作で言うところのライン逃げ起き上がり。前作では、ライン逃げ起き上がりを使って起き上がった直後に対オーバースウェー攻撃からの連続技を食らい、ふたたびダウンということも多かったが、本作では別ラインからの攻撃をガードできるため、ほぼ確実に仕切り直すことが可能。コマンドが「パワーゲージがHパワー以上の状態で⬅⬋⬇＋Ⓓ」に変更され、使うとパワーゲージを全体の25%ほど消費するほか、投げ技、超必殺技、潜在能力、ブレイクショットに対しては使用できなくなった。



◀ダウン回避の有効度が増したが、ゲージを消費するので使用タイミングも重要。

●コーナーバトル

前作にあったリングアウトシステムを廃止。攻撃を受けたキャラクターが画面端の障害物ごと吹き飛ばされても気絶するだけで、そのまま試合が続行するようになった。また、障害物の耐久値が減少するのも、のけぞりor吹き飛び中のキャラクターが接触したときのみで、飛び道具などでの直接攻撃による破壊は不可能。なお、障害物が消えたあとは、バトルフィールドがやや広くなる。



◀気絶値の概念がなく、コーナーバトルで吹き飛ばされないかぎり気絶しない。

●対CPU戦

基本的な流れは前作と同じ。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：あり)

vs 1〜7人目 ― 最初の対戦相手によって順番が決定
↓
vs 8人目(ローレンス)
↓
vs 9人目(クラウザー)
↓ ―――――――――― 条件を満たせば → vs 10人目(ギース)
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●ナイトメアでギースと対戦

対CPU戦の全試合を2勝0敗でクリアし(コンティニューは可)、なおかつファイターズランキングが「マスターファイター」以上だと、ナイトメア(＝悪夢の世界)でギースと闘える。ちなみに、このvsギース戦はスペシャルステージあつかいのため、勝敗に関係なく、対戦後にはふつうにエンディングが流れる。



◀CPU専用キャラクターになったためか、能力は前作よりも大幅にアップしている。

●裏キャラクターが使用できる

アンディ、マリー、ビリー、タンのいずれかにカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながらⒷ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒと入力後、Ⓑ→Ⓒの順にボタンを押しっぱなしにしてⒶかⒹで決定すると、裏モードの彼らを選択することが可能。なお、スタートボタンはキャラクターを決定するまで押しておく必要がある。



◀裏キャラクターは、過去の『餓狼』シリーズのいずれかの作品での能力に準拠。

Column ダックダンスのキメポーズ

ダックの潜在能力であるダックダンスは、攻撃を出すわけでもなく踊りつづけるだけの変わった技(ダンス終了後は強力な必殺技が使えるようになるが、相手から攻撃を食らうと無効)。ボタンを押している長さで4段階にレベルアップし、レベルに応じて踊る時間も長くなっていく。さらにダンス終了後のキメポーズもそれぞれのレベルで異なるのだが、ダンス中は無防備のため攻撃を受けてしまうことが多く、実戦ではレベル1のキメポーズからして見るのが難しい。下に、ダックダンスのキメポーズをすべて紹介しておこう。

レベル1のキメポーズ



レベル2のキメポーズ



レベル3のキメポーズ



レベル4のキメポーズ



CONSUMER VERSION

ネオジオ版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』

■32,000円　■'97年2月28日発売

アーケード版を完全に再現したうえ、下記の隠し要素が追加されている。

SECRET FEATURE

●ナイトメアでギースと対戦

条件はアーケード版と同じ。



◀ギースが使用可能。とはいえ、対戦バランスをくずすほどの強さではない。

●ギースが使用できる

タイトルデモ終了後のランキング画面で、➡↗⬆↖⬅↙⬇↘➡↘と入力したのち、↘を入れっぱなしにしながらⒶ、Ⓑ、Ⓒの順にボタンを押す。コマンド入力に成功すると、「カモーン」のセリフが聞こえ、キャラクター選択画面にギースのワクが出現する。

●裏キャラクターが使用できる

コマンドがアーケード版とは異なり、「ギースが使用可能な状態でアンディ、マリー、ビリー、タンのいずれかにカーソルを合わせ、Ⓑ→Ⓒの順にボタンを押しっぱなしにして決定」となっている。

ネオジオCD版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』

■6,800円　■'97年3月30日発売

対CPU戦をプレイできるアーケードモード、対2P戦専用のVSモード、特殊なイベントが発生するオリジナルモードの3つを収録。ネオジオ版にはない隠し要素も存在する。

SECRET FEATURE

●ネオジオ版と同じ隠し要素

以下の要素はネオジオ版と同じ。

ⓐナイトメアでギースと対戦
ⓑギースが使用できる
ⓒ裏キャラクターが使用できる

●チャンスファイト

1ラウンド中に5回以上挑発を使用すると、つぎのステージがチャンスファイトに変化。チャンスファイトとは、お互いが「パワーゲージがつねに満タン」or「体力ゲージがはじめから点滅」のいずれかの状態で闘う特殊な試合で（どちらの状態になるかはランダムで決定）、勝つとそれまでのスコアが2倍、負けると半分になる。ただし、8～10人目との対戦は、チャンスファイトにできない。

●CPUプレイヤーが乱入

CPUプレイヤーが乱入してきて、疑似的な対2P戦を行なえる。乱入条件などはとくになく、オリジナルモード時のみ、ランダムで発生するイベントだ。



◀チャンスファイトでは、負けてもつぎのラウンドに進める。



▶CPUプレイヤーが乱入してて対戦を挑んでくることも。

サターン版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』

■5,800円（拡張RAM同梱版：7,800円）
■'97年12月25日発売

ネオジオCD版の内容に、連続技の練習ができるプラクティスモードを追加。プレイするには、1メガor4メガ拡張RAMカートリッジが必要となる。



▲対2P戦では「簡易キャラクター選択画面」の採用により、ロード時間の短い快適なプレイが可能だ。

SECRET FEATURE

●ネオジオCD版と同じ隠し要素

以下の要素はネオジオCD版と同じ。

ⓐナイトメアでギースと対戦
ⓑチャンスファイト
ⓒCPUプレイヤーが乱入

●裏キャラクターが使用できる

コマンドがネオジオCD版とは異なり、「アンディ、マリー、ビリー、タンのいずれかにカーソルを合わせ、Ⓑ+Ⓒを押しっぱなしの状態で決定」となっている。



◀ギースが通常の操作キャラクターになっているのも特徴だ。

サターン版『リアルバウト餓狼伝説ベストコレクション』

■4,800円　■'98年8月6日発売

『リアルバウト餓狼伝説』と『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』をカップリングした廉価版。

ゲームボーイ版『熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル』

■3,980円　■'98年3月27日発売

デフォルメされたキャラクター12人が登場。2ラインバトルなどもうまく再現している。発売元はタカラ。

Column 新たに描き起こされたキャラクターたち

前作から引きつづき参戦したキャラクターは、本作において新たにドット絵が描き起こされている。前作と本作で、グラフィックがどのように変わったかを以下に紹介しよう（左側の写真が前作、右側が本作）。

テリー・ボガード



▲シャツのそでが短くなったほか、帽子もシンプルなものになった。

フランコ・バッシュ



▲変わりすぎ。スマートだった体形が重量タイプに。なんか性格も変わったような……。

アンディ・ボガード



▲衣装のデザインが全体的に変更された。結んでいた髪をほどいているのも特徴的。

山崎竜二



▲一見変わっていないようだが、よく見るとシャツやズボンのしわが微妙に異なっている。

ジョー・ヒガシ



▲つねにパンツ一丁なので、変化がほとんどわからない。明確なちがいは足のバンテージぐらい？

秦　崇秀



▲かまえが腕を交差するものに変わったほか、髪型もおかっぱではなくなった。

不知火　舞



▲ベスト+レオタードから『餓狼伝説スペシャル』のような衣装に。帯の板もリボン風に変更された。

秦　崇雷



▲大きく変わった弟とは対照的に、変化したのは髪と衣装の細部のみ。

望月双角



▲ニュートラルポーズが大きく変わったが、衣装にはほとんど変化が見られない。

ダック・キング



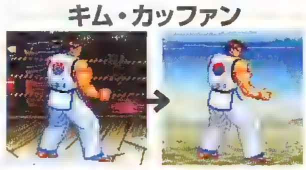
▲カラーリングが『餓狼伝説スペシャル』ライクになったこと以外は、ほとんど変化なし。

ボブ・ウィルソン



▲変更点は少なく、コスチュームの細部とカラーリングが変わったぐらいだ。

キム・カッファン



▲変わらない男・ナンバーワン。ニュートラルポーズもコスチュームもほぼ前作どおりだ。

ホンフゥ



▲ニュートラルポーズが前作よりカッコよくなった。いかにもクンフーの使い手といった感じ。

ビリー・カーン



▲やや筋肉質になったが、トレードマークである禁煙ジャンパーは相変わらず。

ブルー・マリー



▲前作では闘いの前に脱ぎ捨てていた革ジャンを、本作では着たまま闘うようになった。

ギース・ハワード



▲足元から邪悪なオーラが立ちのぼる。ちなみに、これは本作だけの演出だ。

テリー・ボガード



使い勝手のいい必殺技は健在。攻撃ヒット時のみ別の必殺技でキャンセルできるパワーチャージが新たに加わった。

エンディング



テリー「よーし！　パッーとのみにいくか、マリー！」
マリー「いいわね。どこつれてってくれるの？」
テリー「ヘッヘー！　ナイショ、ナイショ！」
ジョー「クッソー！　二人だけでたのしみやがって……」

ジョー・ヒガシ



新必殺技が追加されたが、黄金のカカトやスラッシュキックでプレッシャーをかけていく基本戦法に変わりはない。

エンディング



ジョー「今日からオモシロオカシク、スゴすぜー！」
フランコ「ウオォォォ！　オレもオレもダアァァァ！」
ジョー「ウルセェ！　ゴリラに用はネェぜ！」
フランコ「ヌオォォォ！　ゴリラとサルは友達だー！！」
ジョー「ダレがサルだー！！」

望月双角（もちづきそうかく）



攻撃判定が前方に突出したジャンプ威力大攻撃は健在。相手にガードを固められても、コマンド投げで対処できる。

エンディング



双角「ヌオォォォォォ！！」
タン「ど、どうしたのじゃ！」
双角「ら、雷神が……グアァァァァァァ！！」
タン「こ、こりゃもう手おくれじゃ！！」
双角「ギギギ……コノヨヲ、ジゴクニ、シテヤル……」
タン「うへぇぇぇ！　にげるが勝ちじゃー！」

ホンフゥ



攻めには電光石火の天と地が、守りには制空烈火棍が効果を発揮する。超必殺技&潜在能力も高性能で使いやすい。

エンディング



ホンフゥ「ヤマザキつかまえた後、ひまっちゃよー！」
チン「それじゃ、私のつくる映画にでるでしゅか？」
ホンフゥ「な、なんだ、二枚目の刑事役ちゃね!?」
チン「オカマの刑事の水死体役でしゅよ」
ホンフゥ「……ギャラしだいちゃね……」

アンディ・ボガード



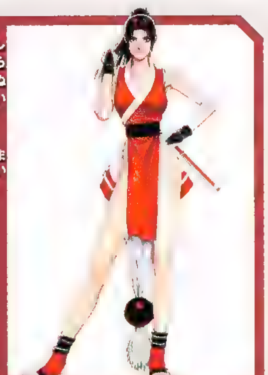
幻影不知火がなくなり、やや攻め手に欠く。また、ブレイクショットに使える技が昇龍弾から空破弾に変更された。

エンディング



アンディ「道場生がまっている。日本にかえるとしよう」
舞「まってよー、アンディ。そのまえに二人で……」
アンディ「えっ、二人で……？　な、何を……」
舞「ウフフフ……ヒ、ミ、ツ♥」

不知火舞（しらぬいまい）



乱れ花蝶扇が追加入力式になり、連続技がパワーアップ。潜在能力もレオタード忍蜂から移動投げに変更された。

エンディング



舞「さあー、これからバカンスよ！　アンディ！」
アンディ「な、なんで……俺はカンケイないよ！」
舞「ガタガタいわないの！　わかった！！」
アンディ「ハ、ハイッ！」

ボブ・ウィルソン



スキが小さいサイドワインダーが追加されたことをのぞけば、大きな変更点はない。前作同様の闘いかたが可能。

エンディング



ボブ「イエー！　ワタシが今日から主役ね！」
テリー「ボブ、おまえにはまだまだムリだぜ！」
舞「ネーネー、ワタシはー♥」
ジョー「オレ、オレ、俺が主役だー！！」
ボブ「ゼッタイムリ！！！」

ブルー・マリー



2ヒットする近距離威力大攻撃からのキャンセル必殺技が主力武器。超必殺技だったM.タイフーンは潜在能力に。

エンディング



マリー「バトルあとは、いつもさびしいものね……」
テリー「よーし！　パッーとのみにいくか、マリー！」
マリー「いいわね。どこつれてってくれるの？」
テリー「ヘッヘー！　ナイショ、ナイショ！」

フランコ・バッシュ



前作では圧倒的な強さを誇ったが、基本技のリーチが短くなったうえ、必殺技が変更され、大幅に弱体化した。

エンディング



フランコ「ジュニアー！ いまかえるゾー！」
ボブ「バッシュさん、ツケはらってからにしてクダサーイ！」
フランコ「ウオォォォ！ かえれナァァイ！！」

秦崇秀（ジン チョンシュウ）



ブレイクショットに使える技が帝王神眼拳に変更されたほか、帝王漏尽拳がジャンプ中にも出せるようになった。

エンディング



崇秀「ウゥゥゥ……ア、アタマがいたいよー！」
崇雷「どうした、崇秀！！」
崇秀「ウワァァァァァァ！」
崇雷「チョンシュユユユ！！」
崇秀「あ、あれ。僕なんでここにいるの……」
崇雷「チョ、崇秀……」

ダック・キング



ライン間を移動するクロスヘッドスピンが強力。ダックダンスは、ボタンを押している長さで4段階に変化する。

エンディング



ダック「ユー、俺にほれただろ？ Baby！」
舞「ゼッタイイヤよ！！」
ダック「それじゃ、ユーは……？」
マリー「キッパリおことわりするわ」
ダック「オー・マイ・ゴッド！！」

ビリー・カーン



前作で猛威を振るったジャンプ威力大攻撃は健在。火龍追撃棍が打撃技になり、ブレイクショットもより強力に。

エンディング



ビリー「イエー！ 俺がヘビメタキングだー！」
ダック「OH―！ 棒ふり回してあらてのヘビメタネー」
ビリー「ギンギンだー。ファイヤ、ファイヤ、ファイヤー！」
ダック「OH―！ ヘビメタよりハワイアンダンサーネ！」

山崎竜二（やまざきりゅうじ）



蛇使いに下段が加わり、中間距離での選択肢が増えた。コンビネーションアタックは前作同様、やや種類が少ない。

エンディング



山崎「これで香港にジャマ者はいなくなったぜ！」
チン「ちょっとまつでしゅ！ まだいるでしゅよ！」
山崎「貴様！ またヤラレたいのか！」
チン「今度は私と手をくんでもうけるでしゅよ」
山崎「貴様はワニのエサだー！！ キエェェェ！」
チン「ヒエェェェ！ やっぱムリでしゅかー！！」

秦崇雷（ジン チョンレイ）



無敵技や飛び道具など、使いやすい技がそろっているうえ、龍転身で相手のガード方向をまどわすことも可能。

エンディング



崇雷「ついに帝王拳が世界をにぎる時がきたぞ」
崇秀「とうぜんだよ、兄さん」
崇雷「崇秀！ 俺たちは一心同体だ！」
崇秀「ウゥゥゥ……ア、アタマがいたいよー！」
崇雷「どうした、崇秀！！」
崇秀「ウワァァァァァァ！」
崇雷「チョンシュユユユ！！」

キム・カッファン



前作からの変更点はほとんどない。使い勝手のいい基本技とスキの小さい半月斬でプレッシャーをかけるのが基本。

エンディング



キム「改心するまで私のもとで修行をしてもらおう」
山崎「テメェ、バカかぁ。するわけねぇだろがぁ」
キム「ホウオウキャーク！！ アチャチャチャチャー！」
山崎「す、すまねぇ。ゆるしてチョンマゲ」
キム「まだこりてないのかぁ！ アチョー！！」

チン・シンザン



一部の必殺技が変更され、しゃがみガード不能技が追加されたが、『餓狼伝説スペシャル』ほどの強さはない。

エンディング



チン「これでまた、ガッポガッポもうけれるでしゅよ」
ホンフゥ「あまりムチャすると、ヒドかよ！」
チン「まだいたでしゅか。シツコイでしゅよ！」
山崎「コラッ、デブ！ すきにさせんぞ！」
チン「もうイヤでしゅー！！」

タン・フー・ルー



リーチの短さは相変わらずだが、基本技が大きく変更された。烈千脚が無敵技に、撃放が潜在能力になっている。

エンディング



タン「ホッホッホッ。おぬしらも強くなったのう……」
アンディ「いえ、まだ修行がたりません！」
テリー「俺たちは、もっと強くなりたいんです」
タン「わしもそろそろやすみたいんじゃ……」
アンディ「タン先生！　どうされました！！」
テリー「タンセンセエエエイ！！」

ヴォルフガング・クラウザー



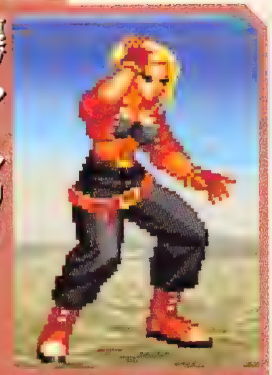
コマンド投げの追加、当て身投げ＆超必殺技の性能向上などで、大幅にパワーアップ。潜在能力を3つ持つ。

エンディング



クラウザー「ムウゥゥゥ。力があまってしかたがない……」
ローレンス「ど、どうされましたか、クラウザー様」
クラウザー「ちょうどイイ。貴様に相手になってもらおう……」
ローレンス「ム、ムリです。今のパワーは異常です！　ヤメテェエ！」
クラウザー「ハアァァァァァァ！！」

裏ブルー・マリー



[illegible]

エンディング



裏マリー「フフフ……あなた、私のペットにしてあげるわ」
テリー「オ、オイッ！　勝手にきめるな」
裏マリー「フフフ……ほんとうはウレシイくせに……」
ジョー「テリーがイヤなら、俺がペットになってやるぜ」
裏マリー「バカッ！　あんただとほんとうのペットだわ！」

裏タン・フー・ルー



[illegible]

エンディング



裏タン「はて？　あんた、なぜここにいるのかのー」
テリー「いままで俺とバトルしてたんだよ」
裏タン「なぜ、わしはここにいるのかのー」
テリー「だから、いままで俺とバトルしてたんだよ」
裏タン「はて？　あんた、なぜここにいるのかのー」
テリー「ウオォォォ！」

ローレンス・ブラッド



ブラッディカッターが派生技になり、さらに強力になった。超必殺技のコマンドが簡略化されたのもポイント。

エンディング



ローレンス「我があるじもふがいないものよ。ククク……」
クラウザー「ローレンスよ。貴様もエラくなったものだな」
ローレンス「もう貴様につかえるつもりなどないのだ」
クラウザー「真の私をしらず、増長しおって……」
ローレンス「フッ。なにを今さら……」
クラウザー「バカめ……。ハアァァァァァァ！！」

裏アンディ・ボガード



基本的に『餓狼伝説3』でのキャラクター性能に準拠。[illegible]など、[illegible]とする。

エンディング



裏アンディ「俺はしょせん影。ここはひくとしよう」
アンディ「まてっ！　影とはどういうことだ！」
裏アンディ「不知火には、光と影が常に存在するのだ」
アンディ「それでは、おまえが俺の影ということか」
舞「それじゃー、私にもいるのー!?」
裏アンディ「…………」

裏ビリー・カーン



基本的に『リアルバウト餓狼伝説』のキャラクター性能に準拠。ただし、[illegible]

エンディング



裏ビリー「へへへ……カトリーヌちゃん……」
舞「な、なによ、あなた！　棒なめてニヤニヤして」
裏ビリー「おお俺の、ここ恋人は、こここの棒、ななんだ……」
舞「キャー。チョーキモチワルイ！！」
裏ビリー「そそそれじゃ、マママイ、ちゃん……」
舞「キャー！！ 勝手に人の名前、つけないでー」

ギース・ハワード



[illegible]

エンディング



ギース「あとのことはたのんだぞ、ビリー……」
ビリー「ど、どこにいかれるのですか、ギース様」
ギース「フッ、さらばだ……」

スタッフロール

本作のスタッフロールは『餓狼伝説スペシャル』と同じく、登場キャラクターによるコミカルなデモが流れるという、遊び心あふれたものになっている。ひとつのデモが終わると、それを背景にして制作スタッフの名前が表示され、ふたたび別のデモがはじまるという構成だ。デモは全部で20種類あるが、1回のスタッフロールで見ることができるのはそのうちの5種類だけ。どのデモが表示されるかは、数種のパターンのなかから選択されるほか、ギースを出現させてクリアした場合、5番目に表示されるデモがギース登場時の専用デモに変化する（P.53の右上に掲載）。なお、本作のスタッフロールを早送りしたり、強制的に終了させることはできない。

タンに不慮の事故!!
帽子のなかに爆発物が!?



夕暮れの怪!!
手でかたどったピストルから実弾が!?



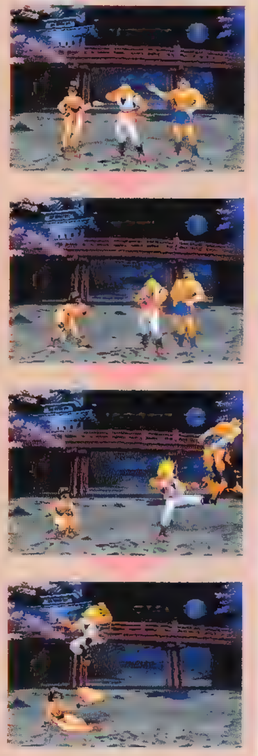
フランコ、チンを
投げつけるも打ち返される!!



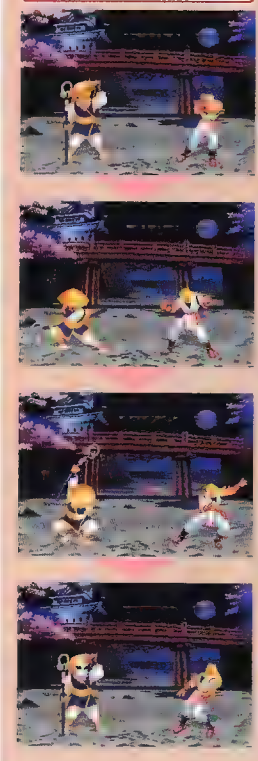
チン型風船、
空気の入れすぎで破裂!!



邪魔者を蹴り飛ばして、
ふたりきりに!?



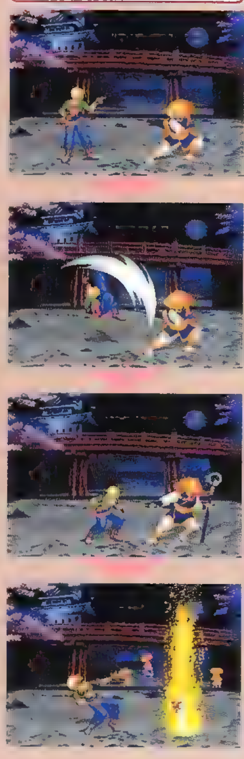
望月双角は
エイリアンだった!?



舞を抱きとめようとしたクラウザー、
鳳凰脚のエジキに!!



双角爆発!!
なかからミニ双角が……!!



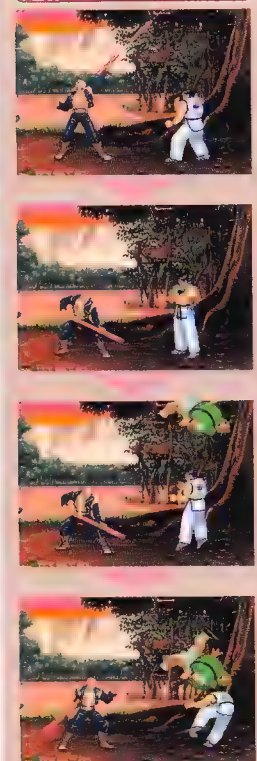
ボブ、試合前に勢いあまって
対戦相手とともに転倒!!



秦（弟）の挑発にチン、
遺跡の石像を投げつける!!



余裕のキム、
ビリーの策略に敗れる!!



ブタのたたりか!? 屋台を
壊した山崎に、上空からブタの首が!!



ダック、かわしたつもりが
ベルトが切れて……!!



試合前のデモンストレーション中
の事故!! 甲冑が足に……!!



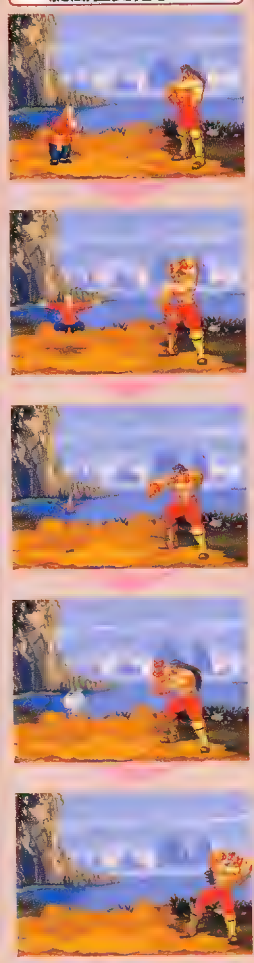
ギースの烈風拳、
アンディの苦手な犬に変化!!



ジョーに挑発されて怒ったパンダ、
スクリューアッパーを披露!!



タンの新超必殺技!?
旋風雀変化拳!!



挑発合戦、
軍配はホンフウに!!



ウッキー(猿)、
パワーゲイザーを会得!?



油断大敵!! バッシュを
かわして闘牛に跳ねられる!!



リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

発　売　日●'98年6月25日(木)
対応機種●プレイステーション
価　　格●5,800円(限定版:6,800円)

STORY

ギースなきあとのサウスタウンに台頭してきた死の商人・ホワイト。ギースの右腕だったビリーをマインドコントロールにより洗脳した彼は、ついにサウスタウン全域の支配に乗り出した。ホワイトの野望を打ち砕くべく、餓えた狼たちがふたたび立ち上がる！



『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』をベースにしつつも、シリーズ初の1ラインバトルを採用した、プレイステーションだけのオリジナル作品。クイックアプローチやファイナルインパクトなどの新システムが導入されているほか、主人公がテリーから新キャラクターのアルフレッドに変更されているのも特徴だ。

※2000年1月27日にSNKベストコレクション(価格2,800円)で再発売された

GAME SYSTEM

●登場キャラクターについて

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』で使用できた19人に、新主人公のアルフレッドと最終ボスのホワイトが追加。さらに、CPU専用キャラクターだったギースが使用可能になっている。



◀キャラクター選択画面にも新された。ギースの頭上も注目。

●4つのモードを収録

収録されているモードは以下の4つ。

ⓐシングルモード……対CPU戦がプレイできるほか、乱入対戦も可能。
ⓑVSモード……対2P戦のみが行なえる。
ⓒサバイバルモード……ランダムに出現する21キャラクターと勝ち抜き戦を行なう(プレイタイムも表示される)。
ⓓプラクティスモード……連続技やクイックアプローチなどの練習ができる。

●操作方法

×がパンチ、○がキック、□が威力大攻撃になっている。△は空中振り向き、ダウン回避、挑発のほか、後述のクイックアプローチにも使用。なお、ボタンの配置は、自由に変更できる。

●簡易必殺技

基本操作に使う4つ以外のボタンに、特定の必殺技を割り当てることが可能。これを利用すれば、コマンド入力が苦手な人でもボタンひとつで必殺技が出せるようになる。ただし、割り当てることができる必殺技はあらかじめ決まっており、それ以外の技は通常のコマンドでしか出すことができない。

●1ラインバトル

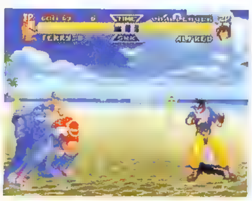
本作の最大の特徴がこれ。ラインの概念を取りのぞいたことで、完全な2D対戦格闘ゲームとなった。それにともない、一部のキャラクターにあったライン関連の攻撃(ラウンドウェイブ、ウェービングブローなど)が削除されている。

●コーナーバトルの削除

コーナーバトル・システムが存在せず、気絶することもない。

●クイックアプローチ

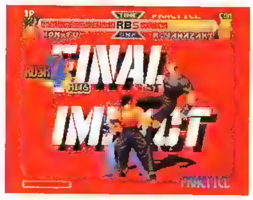
相手が攻撃を出しているときに➡+△を入力すると(相手との間合いは問わない)、残像をともないつつ一定距離を前進する。前進の動作中は無敵状態になるため、相手の攻撃を受け流しながら接近することが可能。また、動作の後半部分は基本技や必殺技、特殊動作などでキャンセルできるのも特徴だ。



◀相手がこれだけ離れた位置にいても、クイックアプローチを実行できる。

●ファイナルインパクト

一部の必殺技を超必殺技or潜在能力でキャンセルできるシステム。キャラクターによっては、超必殺技をキャンセルして潜在能力を出すこともできる。



◀ファイナルインパクトの瞬間。専用の演出が挿入されたのち、超必殺技が出る。

●ダウン回避

ダウンする直前に⬅↙⬇+△を入力すると、着地した瞬間すばやく体勢を立て直し、バックステップしてから復帰する。追いうち攻撃を回避できるほか、動作終了後もスキがないのが利点。ただし、投げ技、超必殺技、潜在能力、ブレイクショットでダウンしたときは使用不可。

●対CPU戦

対CPU戦の内容は以下のとおり。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

- vs 1～7人目
- ↓
- vs 8人目(ビリー)
- ↓
- vs 9人目(ホワイト)
- ↓
- エンディング

条件を満たせば乱入：vs ギース(vs 1～7人目の後)

SECRET FEATURE

●ナイトメアでギースと対戦

ファイティングレベルに応じて取得できるファイティングポイント(下表参照)の合計値が、対CPU戦で8人目(ビリー)と対戦するまでに380以上に達すると、その時点でギースが乱入してくる。

●オプションに「おまけ」が出現

以下のⓐ～ⓒのいずれかの条件を満たせば、オプションの項目に「おまけ」が追加され、それぞれの条件に対応した特典を得ることができる。

ⓐシングルモードをクリアする
特典:オープニングや中間デモに加え、シングルモードをクリアしたことがあるキャラクターのエンディングが鑑賞できる「ムービー再生」が出現する。

ⓑギースを倒してシングルモードをクリアする
特典:オープニングや中間デモに加え、シングルモードをクリアしたことがあるキャラクターのエンディングの絵コンテが鑑賞できる「絵コンテ」が出現する。

ⓒサバイバルモードをクリアする
特典:簡易必殺技ボタンに割り当てる必殺技を、すべての必殺技から選択できるようになる(クリアしたことがあるキャラクターのみ)。また、必殺技だけでなく、クイックアプローチやダウン回避などのコマンドを割り当てることも可能。



▲オープニングのコンテ。書いてある文字の細部まで読めないのが残念だが、雰囲気は十分に伝わってくる。

●隠し必殺技が使用可能になる

サバイバルモードをクリアする前に、すべてのキャラクターでギースを倒してシングルモードをクリアすると、それぞれのキャラクターの隠し必殺技が使えるようになる。なお、隠し必殺技のコマンドは、各キャラクターの「コマンドリスト」で確認することが可能。

■ファイティングレベルとファイティングポイントの対応

ファイティングレベル	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイティングポイント	53	45	33	25	17	12	9	5

Column 限定版のオマケ「SNKファン・コレクション」

本作の限定版には「SNKファン・コレクション」というディスクが同梱されていた。その内容はというと、クイズに答えて『餓狼』シリーズのデータベースを完成させていくミニゲームをはじめ、投稿イラストやコスプレ写真など、ファン垂涎のコンテンツが満載。名前のとおり、SNKファンならば押さえておきたい一品だ。



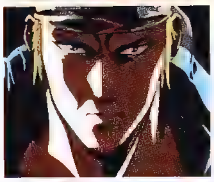
▲データベースを完成させるミニゲームは、インタビュー形式で進行していく。

ストーリーデモについて

8人目対戦前と9人目対戦前にアニメーションムービーを使った中間デモが挿入される。また、エンディングは、基本的に全キャラクター共通となっているため、ここではアルフレッドのエンディングのみを掲載した。ほかのキャラクターでクリアした場合は、ホワイトを倒した直後に表示されるグラフィック（エンディングの3枚目の写真）において、クリアに使用したキャラクターがアルフレッドのかわりに登場するようになっている。

1～7人目





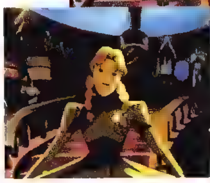


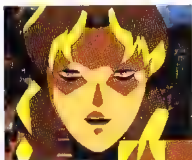


8人目（vs ビリー）


ホワイト「ウェルカム。よく来たね、この部屋に。フフフフフ」


ホワイト「ヒャハハハハ」


ホワイト「はじめまして。ボクはこのサウスタウンの」


ホワイト「新しいボス」



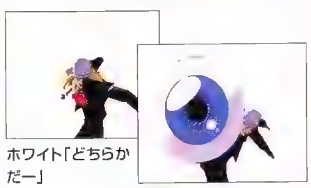
ホワイト「ホワイト」


ホワイト「ここに来たからには」


ホワイト「もはや君に」
ホワイト「逃れる術はない」


ホワイト「君はボクの部下になるんだ」


ホワイト「自分の意志で従うか、ボクにマインドコントロールされるかの」


ホワイト「どちらかだー」

9人目（vs ホワイト）

エンディング

アルフレッド



多彩な突進技を持ち、そのどれもが高性能。とくに空中からの超必殺技は、奇襲として絶大な効果を発揮する。

エンディング

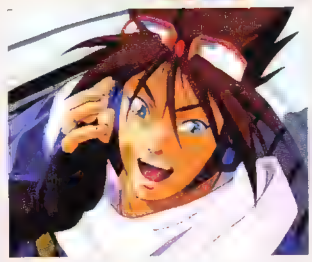

ホワイト「な、なぜだぁー」


ホワイト「ハァ、ハァ、ハァ。ウッ、ウゥ」








アルフレッド「みんなー、ありがとー」




「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」にも登場したキャラクター

アルフレッドとホワイト以外のキャラクターは、原則として「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」に準拠した能力を持つ。一部のキャラクターには変更がほどこされているものの、基本戦法が変化するほどではない。

ボブ・ウィルソン



秦崇雷（ジン チョンレイ）



ローレンス・ブラッド



テリー・ボガード



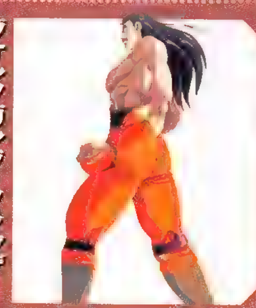
ホンフゥ



ダック・キング



ヴォルフガング・クラウザー



アンディ・ボガード



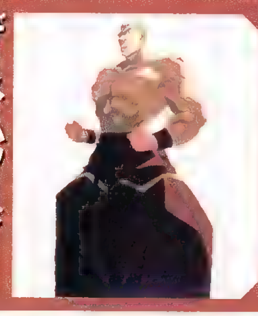
ブルー・マリー



キム・カッファン



ギース・ハワード



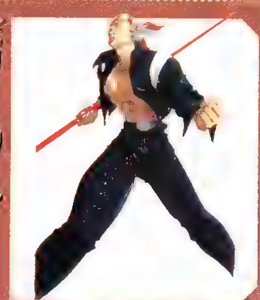
ジョー・ヒガシ



フランコ・バッシュ



ビリー・カーン



CPU専用キャラクター

ホワイト



スキの小さい華麗な動きはカンペキ。KOされたと見せかけて、油断した相手を狙い撃つ奇妙な戦技は一見の価値あり。

不知火舞（しらぬい まい）



山崎竜二（やまざきりゅうじ）



チン・シンザン



望月双角（もちづきそうかく）



秦崇秀（ジン チョンシュウ）

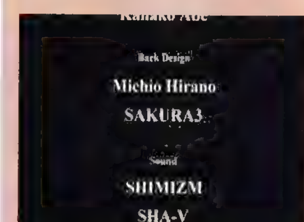


タン・フー・ルー



スタッフロール

まっ黒な背景をバックに制作スタッフの名前が流れるという、シンプルなスタッフロールだ。



CHAPTER 1-7
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

リアルバウト餓狼伝説2 〜THE NEWCOMERS〜

THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2

発売日●'98年3月20日
基　板●MVS(539メガ)

STORY

カジノのショーボクサーから身を興し、ついに世界チャンプへの挑戦権を手に入れたリック・ストラウド。しかし、どれほど闘っても心の渇きがいやされないことを知った彼は、さらなる闘いを求めて旅立つ決意をする。飢えた狼たちが待つ、狂気の街へと——



『リアルバウト餓狼伝説』のオーバースウェーシステムを踏襲しつつ改良&強化がほどこされたラインバトルシステムは、「シリーズ最高峰」との呼び声も高い。さらに、新キャラクターふたりが参戦し、バラエティに富んだメンバー22名が登場する本作は、まさに『リアルバウト』シリーズの集大成と言えるだろう。

GAME SYSTEM

●使用キャラクターの追加

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の19人に加え、CPU専用キャラクターだったギースが使用可能に。さらにリック・ストラウドと李　香緋が新たに参戦した。

●ラインバトルの変更

基本的には、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』ではなく『リアルバウト餓狼伝説』のオーバースウェーシステムを踏襲。ただし、オーバースウェー攻撃が対メインライン攻撃に、対オーバースウェー攻撃が対スウェーライン攻撃に、それぞれ名称が変わっている。

システム的な変更点としては、スウェーライン上でも相手の攻撃をガードできるようになったことがあげられる。これにより、ライン移動をすると圧倒的に不利な状況におちいるということがなくなった。また、手前のスウェーラインがなくなり、移動できるのが奥のスウェーラインのみになったのも大きな特徴。それ以外のおもな変更点は、⬆へ入れつづけている(もしくは移動しつづける)かぎり、強制的にメインラインにもどされることがなくなった点と、⬇へ入力すると前転しつつメインラインへ移動するようになった点のふたつだ。



◀対メインライン攻撃はスキが小さくなり、使いやすさが大幅に向上した。



▲スウェーラインに障害物があるステージでは、別ラインへ飛ばす攻撃を食らうと、障害物に激突してさらにダメージを受ける。

●ダウン回避

投げ技や超必殺技、潜在能力などに対して使用できないのは『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』と同じだが、パワーゲージを消費しなくなり(いつでも使用可能)、種類も以下のふたつに増えた。

ⓐテクニカルライズ……ダウンした瞬間にすばやく体勢を立て直し、バックステップしてから復帰する。相手の追いうち攻撃をほぼ確実に回避できるほか、起き上がりを攻めこまれにくいのが利点だが、復帰する直前に無防備な時間が存在するため、読まれると危険。

ⓑグランドスウェー……『リアルバウト餓狼伝説』で言うところのライン逃げ起き上がり。同作にくらべるとリスクは小さいが、即座に体勢を立て直せるテクニカルライズがあるため、使用頻度は低い。ただし、画面端でダウンした場合は、こちらのほうが有効だ。



◀画面中央でテクニカルライズ、画面端でグランドスウェーと使いわけるのが基本。

●避け攻撃

コマンドが「ガードポーズ後➡+Ⓐ」から「Ⓐ+Ⓑ」に変更され、ガードポーズをとらなくても出せるようになった。

●フェイント技

『餓狼伝説3』と同様に基本技をキャンセルできるようになり、利用価値が大幅にアップした。基本技の攻撃後のスキを軽減できるため、連係や連続技に組みこんでも効果を発揮する。

●コーナーバトルの削除

『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』にあったコーナーバトルが廃止され、各技に気絶値が設定された。

●対CPU戦

基本的な流れは下の図のとおり。なお、コンティニューをすると、キャラクターを再決定する前に、以下の3つのサービスからひとつを選ぶことができる(Ⓐ〜Ⓒボタンで選択)。また、Ⓓを押せばサービスを受けずに(=通常の状態で)ゲームを再開することも可能だ。

Ⓐボタン……パワーゲージが満タンの状態でゲームを再開

Ⓑボタン……CPUキャラクターの体力が4分の1の状態でゲームを再開

Ⓒボタン……1ラウンド先取している状態でゲームを再開

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

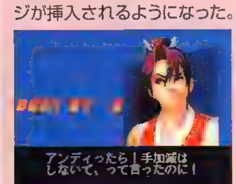
vs 1〜9人目 — 最初の対戦相手によって順番が決定
↓
vs 10人目(クラウザー)
↓ 条件を満たせば → vs 11人目(アルフレッド)
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『リアルバウト餓狼伝説2』

■32,000円　■'98年4月29日発売

アーケード版を忠実に再現。対2P戦では、1ラインステージと2ラインステージのどちらで闘うかを選択できるほか、試合終了後に勝利メッセージが挿入されるようになった。



◀対2P戦ならば、試合後に勝利メッセージが表示される。

SECRET FEATURE

●ボーナスゲームをプレイする

条件はアーケード版と同じ。

ネオジオCD版『リアルバウト餓狼伝説2』

■6,800円　■'98年7月23日発売

ネオジオ版と同じ内容のノーマルモード、対2P戦専用のVSモード、体力&パワーゲージを持ち越して全23キャラクターとの勝ち抜き戦を行なうサバイバルモードの3つを収録。



◀サバイバルモードでは、体力回復アイテムなどが出現する。

SECRET FEATURE

●ボーナスゲームをプレイする

条件はアーケード版と同じ。

SECRET FEATURE

●ボーナスゲームをプレイする

対CPU戦で、1ラウンドも取られずにクリアし(コンティニューは不可)、それまでに超必殺技でのフィニッシュを7回以上、または潜在能力でのフィニッシュを5回以上キメておく。すると、PS版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』の主人公・アルフレッドと闘う、ボーナスゲームがプレイできる。なお、アルフレッドを倒したか否かでエンディングが変化することはない。



▲アルフレッドは無敵技と突進技で、こちらのスキを的確に狙ってくる。出現させるのはわりと簡単だが、倒すのはなかなか難しい。

テリー・ボガード



パワーダンク、パワーチャージの削除は痛いが、多彩な突進技を使ったラッシュは健在。新必殺技も追加された。

エンディング

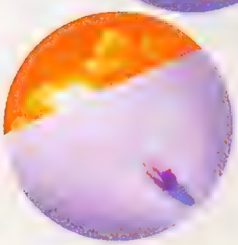












アンディ・ボガード



幻影不知火と激飛翔拳が復活。潜在能力は変更されたものの、「リアルバウト餓狼伝説」ライクな闘いかたが可能だ。

エンディング

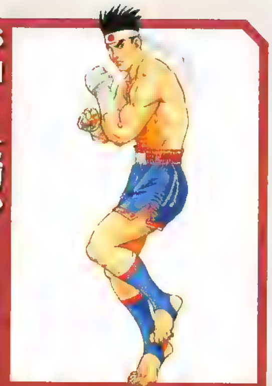








ジョー・ヒガシ



スクリューアッパーが連続技に組みこめるようになり利用価値がアップ。潜在能力が乱舞技に変更されている。

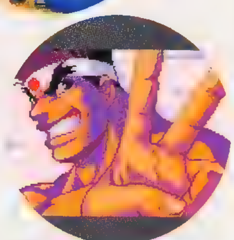
エンディング













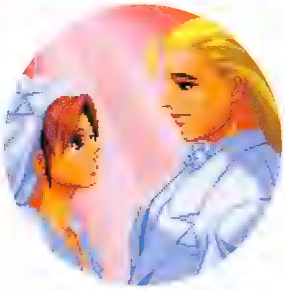
不知火(しらぬい)舞(まい)



使いやすい基本技と必殺技を持ち、地上戦を得意とする。フェイント技はスキが小さく、連係などのフォローに最適。

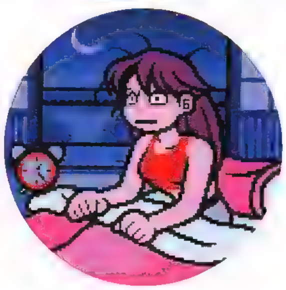
エンディング











望月双角（もちづきそうかく）



追加入力によって5種の技に派生する邪棍舞が攻撃の主軸。無敵技だった渦炎陣は対メインライン攻撃になった。

エンディング





ボブ・ウィルソン



サイドワインダーをのぞく、ほとんどの技の性能がアップ。空中連続技が可能になり、投げからの追撃もより強力に。

エンディング





ホンフゥ



制空烈火棍のスキが小さくなり、ガードされても反撃を受けにくくなった。新たな潜在能力は使い勝手がイマイチ。

エンディング





ブルー・マリー



M.エスカレーション発動中は、一部の必殺技の性能が変化。クリーンヒットすれば、相手に致命傷を与えられる。

エンディング





フランコ・バッシュ



基本技&必殺技は使いにくいが、連撃が可能な超必殺技と気絶効果のある潜在能力は、相手にとって脅威となる。

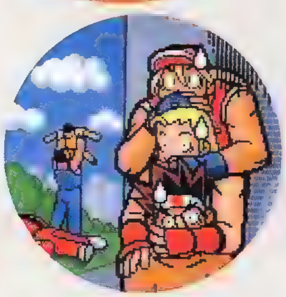
エンディング











山崎竜二（やまざきりゅうじ）



しゃがみガード不能の必殺技と、追いうち攻撃専用の必殺技が加わったこと以外、変更点はほとんどない。

エンディング









秦崇秀（ジン チョンシュウ）



新たなコンビネーションアタックに加え、帝王天耳拳に連撃能力が備わったことで、連続技がパワーアップした。

エンディング









秦崇雷（ジン チョンレイ）



基本技と必殺技の性能の高さは相変わらず。➡+Ⓑはしゃがみガード不能なうえ、空振り時でもキャンセルが可能。

エンディング









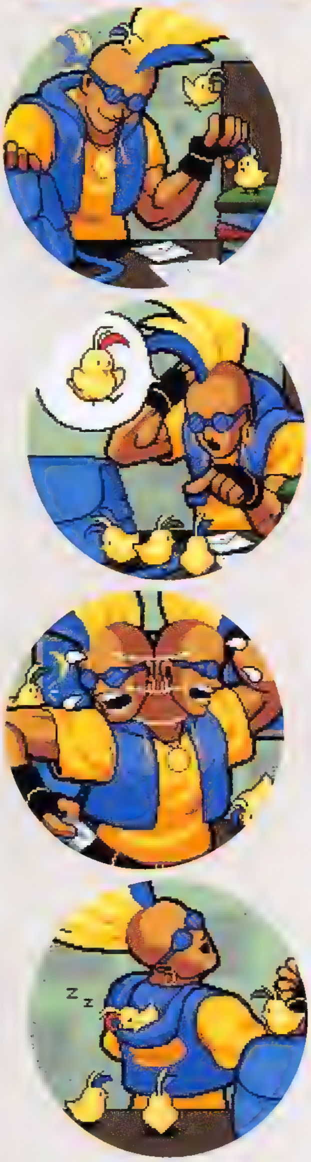
ダック・キング



ブレイクスパイラルのコマンドがレバー1回転+Ⓑ©に変更され、立ちブレイクスパイラルがラクに出せるようになった。

エンディング





キム・カッファン



足払いからのコンビネーションアタックがなくなり、連係の幅がややせばまったが、連続技の破壊力はトップクラス。

エンディング



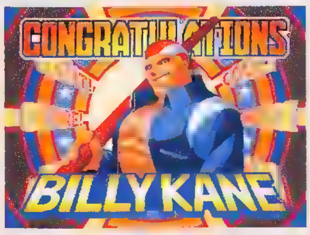


ビリー・カーン



ジャンプ威力大攻撃の変更が痛い。紅蓮殺棍の超必殺技化、新潜在能力の追加も、それをおぎなうまでには至らず。

エンディング





チン・シンザン



スキが小さい弱・破岩撃が攻撃のカナメ。対メインライン攻撃からのコンビネーションアタックも強力だ。

エンディング





タン・フー・ルー



挑発→猛疾歩or烈千脚や、避け攻撃→しゃがみガード不能技など、特異なコンビネーションアタックを持つ。

エンディング





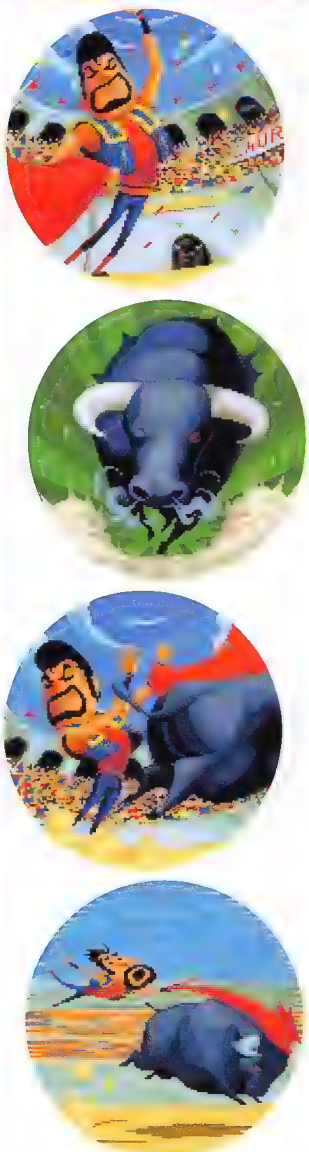
ローレンス・ブラッド



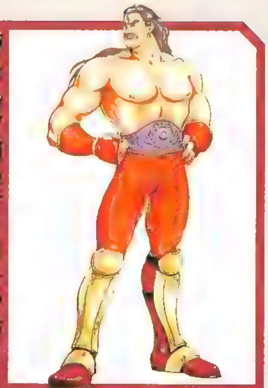
「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」で猛威を振るったブラッディカッターは弱体化し、派生もできなくなった。

エンディング



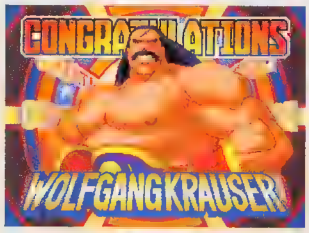


ヴォルフガング・クラウザー



一部の必殺技と超必殺技の性能が大幅に向上した。小まわりは利かないが、攻撃力の高さで押しきることができる。

エンディング







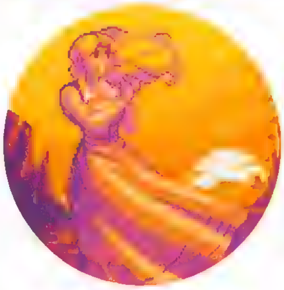
リック・ストラウド



コンビネーションアタック、必殺技ともに多彩で、接近戦で相手を圧倒できる。フェイント技を使った連続技も強烈。

エンディング











李香緋（リー・シャンフェイ）



高性能な基本技と必殺技を持ち、コンビネーションアタックの種類も多い。潜在能力は相手との間合いで形態が変化。

エンディング











ギース・ハワード



←＋Ⓑからの必殺技、上・中・下段に対応した当て身投げ、強力なしゃがみガード不能技など、過去最強の能力。

エンディング













アルフレッド

CPU専用 [illegible]



[illegible]

Column
ギースよ永久（とわ）に

『餓狼伝説』シリーズ影の主人公と言えば、ギース・ハワード。彼のイメージとして「よく死ぬ（そして、よく生き返る）男」というのがあるのは、第1作で死亡→『餓狼伝説スペシャル』で復活、という最初のインパクトが強かったからだろうか。もっとも、『餓狼伝説』でギースタワーから落下したときは、掌に集めた"気"を地面に放ち、その反動で落下のショックを相殺したため、生命に別状はなかったのだという（ちなみに、このときに疾風拳をあみ出したらしい）。その後、『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』でも、やはりエンディングで死亡したかのように描かれているが、どちらも次回作では復活している。ただし、『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』ではナイトメア、『リアルバウト餓狼伝説2』では巻物（秘伝書？）の見せた幻としての登場なので、『リアルバウト餓狼伝説』では本当に死亡したということなのだろう。謎なのは、同じギースタワーから落下したのに、どうして前回と同じ方法で助からなかったのか、ということだ。疾風拳を出すのに失敗したのだろうか……？　ピンチのときにこそコマンド入力は正確に、という教訓がここには含まれている。

スタッフロール

本作のスタッフロールは、『リアルバウト餓狼伝説』同様、エンディングと一体化しているのが特徴。





餓狼伝説 WILD AMBITION

発売日●'99年1月28日
基　板●ハイパーネオジオ64

STORY

「餓狼伝説」と同じ





ハイパーネオジオ64のスペックを活かして、リアルな動きと臨場感あふれる演出の実現に挑んだ、「餓狼伝説」シリーズ初のポリゴン作品。2Dの操作性を再現しつつも、3D対戦格闘ゲーム特有の中段技(攻撃判定の出現が異常に早いしゃがみガード不能技)を取り入れるなど、意欲的な試みがなされている。

GAME SYSTEM

●使用キャラクター

ストーリーは初代『餓狼伝説』にもどったが、舞やキム、山崎など『餓狼伝説2』以降のキャラクターも登場している。また、ライデンが復活したほか、新キャラクターの坂田とつぐみが参戦した。

●操作方法

ポリゴンを使っているが、操作感覚は2Dに近く、それまでの『餓狼伝説』シリーズを遊んでいたユーザーならば、違和感なくプレイできる。基本的な操作方法は『リアルバウト』シリーズのものを受け継いでおり、Ⓐがパンチ攻撃、Ⓑがキック攻撃、Ⓒが威力大攻撃。Ⓓは、後述の軸ずらしと受け身に使用する。

●軸ずらし

2Dから3Dになったことでラインの概念がなくなった。それにかわる新システムが軸ずらしで、Ⓓで奥に、⬇+Ⓓで手前に移動できる。また、密着した状態で➡+Ⓓと入力すれば、相手の背後にまわりこむことが可能だ。



◀相手の攻撃を回避できる軸ずらしだが、終わりぎわには硬直時間が存在する。

●ヒートゲージ

画面下部にあるヒートゲージは、試合開始時から一定量たまっており、攻撃を当てたり必殺技を出すたびに増加し、攻撃を食らうたびに減少していく。ゲージが満タンになると、ヒートブロウとオーバードライブパワーが使用可能に。逆に、ゲージがゼロになると気絶してしまう。

なお、超必殺技はヒートゲージに関係なく、体力ゲージが赤く点滅しているときのみ出せるようになっている。

●ヒートブロウ

ⒶⒷⒸ同時押しで、ガード不能の攻撃・ヒートブロウをくり出す。この攻撃は地上でヒットさせれば、相手を気絶させることが可能(空中の相手に当てた場合は、追撃可能な吹き飛び状態にする)。



▲ヒートブロウは出ぎわが完全無敵のうえ、のけぞり中にも出せるため、相手の連続技からの脱出手段としても利用できる。

●オーバードライブパワー

各キャラクターに最低ひとつは用意されている、超必殺技を超える攻撃。コマンドはキャラクターによって異なる。

●ガードデストロイド

本作では、キャラクターごとにガード耐久値という内部的な数値が設定されている。この数値は相手の攻撃をガードするたびに減少し、ゼロになるとガードが弾かれて(=ガードデストロイド)、一瞬だけ無防備な状態になってしまう。なお、ガード耐久値はガードしていない状態がつづくと、少しずつ回復していく。

●ガードインパクト

攻撃をガードした直後に➡➡を入力すると、相手を一定距離押しもどし、間合いを広げること(=ガードインパクト)が可能。ケズリを無効化できるのも利点だが、ガード耐久値は減少してしまう。

●カウンターアタック

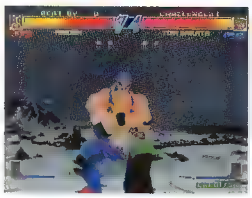
ガード中に➡+ⒶⒷで、硬直をキャンセルしてすぐに反撃(=カウンターアタック)ができる。ヒートゲージが満タン近くまでたまっているときのみ可能で、使うとゲージを全体の50%ほど消費する。

●相打ち

威力大攻撃や必殺技などが相手と同じタイミングでぶつかると、お互いの攻撃が弾き合い、両者ともに一定時間、行動不能状態になる。なお、行動不能状態は必殺技を出せば解除することが可能だ。

●投げ回避

投げ技を仕掛けられたときに、その投げ技のコマンドにおける最後のレバー方向+Ⓒで投げ回避が可能(➡⬅+Ⓒの投げ技ならば⬅+Ⓒ)。コマンドを入力するタイミングが早ければ、ダメージをいっさい受けない「投げ抜け」に、タイミングが遅ければ、ダメージを軽減する「投げ受け身」になる。



◀空中投げと必殺技あつかいの投げ技に対しては、投げ抜け・投げ受け身ともに不可能。

●受け身

ダウンする攻撃を食らって地面に倒れこむ直前にⒹを押すと、後転して体勢を立て直したのち復帰する。『リアルバウト餓狼伝説2』におけるテクニカルライズのようなもので、投げ技や超必殺技などに対しては実行できない。

●コンビネーション

『リアルバウト』シリーズで言うところのコンビネーションアタック。全キャラクターに、立ちガード不能技orしゃがみガード不能技の2択攻撃に派生できる「基本コンビネーション」が用意されている。



◀性能差はあるものの、どのキャラクターも2択攻撃を仕掛けることができる。

●対CPU戦

下図のとおり、流れはシンプル。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

vs 1~4人目
▼
vs 5~8人目]— 使用キャラクターごとに決められた相手と対戦
▼
エンディング

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『餓狼伝説 ワイルドアンビション』

■5,800円　■'99年6月24日発売

アーケードモードに加え、VSモード、トレーニングモード、データモードの4つを収録(→P.69)。2000年7月20日に「SNKベストコレクション」(価格2，800円)で再発売された。

SECRET FEATURE

●ギースが使用できる

まずはキャラクター選択画面でカーソルをビリーに合わせる。そのあと➡を入力すると、カーソルが画面外にあるギースのワクへ移動するので、攻撃ボタンで決定すれば、ギースの使用が可能。

●李　香緋が使用できる

はじめから使える10人+ギースの計11キャラクターで対CPU戦をクリアし、ⒶⒷⒹを押しっぱなしにして、ゲームをスタートさせる。すると、キャラクター選択画面にギースと香緋のワクが出現し、それ以降はふつうに選べるようになる。

●ギースがスーツ姿になる

香緋をのぞく、11キャラクターで対CPU戦をクリアしたのち、カーソルをギースに合わせて、スタートボタンを押しながら攻撃ボタンで決定すればOK。



▲香緋とギースが使用可能になったあとは、対CPU戦でも香緋が出現するようになる。

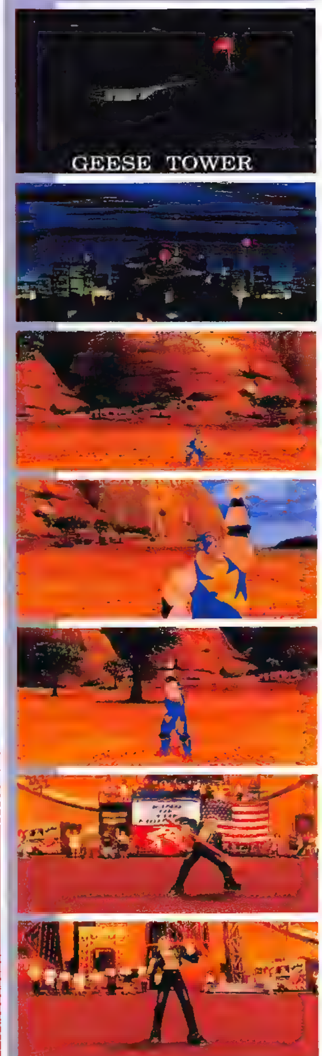
ストーリーデモについて

対CPU戦では、3人目対戦後と6人目対戦前、そして7人目対戦後の合計3回に渡り、中間デモが挿入される。6人目対戦前の中間デモは、使用キャラクターごとに異なるが、3人目対戦後と7人目対戦後の中間デモは、それぞれ2種類ずつ(下のAブロックとBブロック)しかない。どちらの中間デモが挿入されるかは、使用キャラクターによって決定されるという仕組みだ。

1～3人目

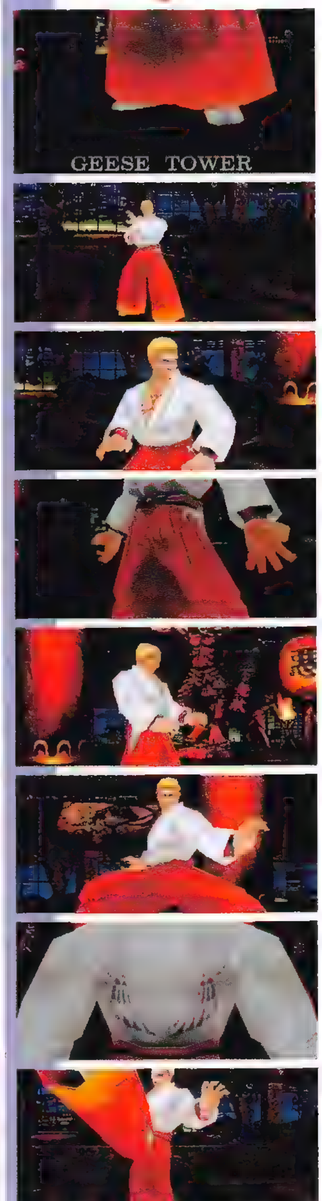
- テリー、アンディ、ジョー、舞、キム、山崎、坂田、香緋、Mr.カラテ → Aブロック
- ライデン、ビリー、つぐみ、ギース、ダック → Bブロック

Aブロック





4～7人目



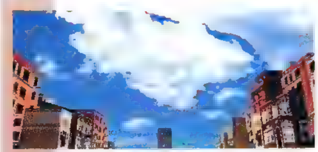


8人目(vs ギース)

エンディング

Bブロック





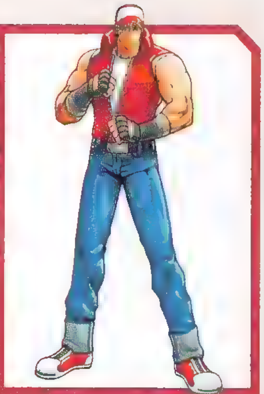
4～7人目



8人目(vs テリー)

エンディング

テリー・ボガード

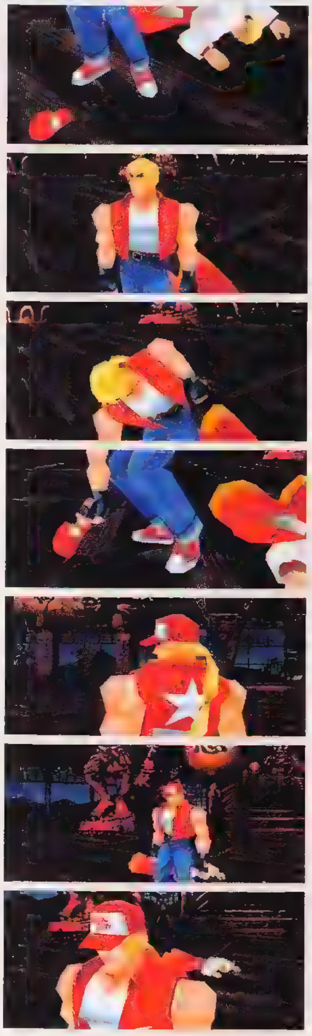


ライジングタックルのモーションが変化し、地上の相手にも当てやすくなった。コンビネーションの種類も豊富。

6人目対戦前（vs ライデン）



エンディング



アンディ・ボガード



攻撃判定の出現が早い立ちパンチ攻撃が攻めの起点。必殺技は攻撃前後のスキが大きく、使いづらいものが多い。

6人目対戦前（vs ジョー）



エンディング

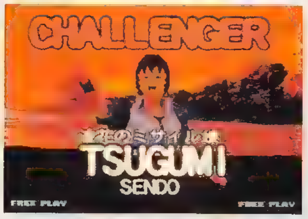


ジョー・ヒガシ

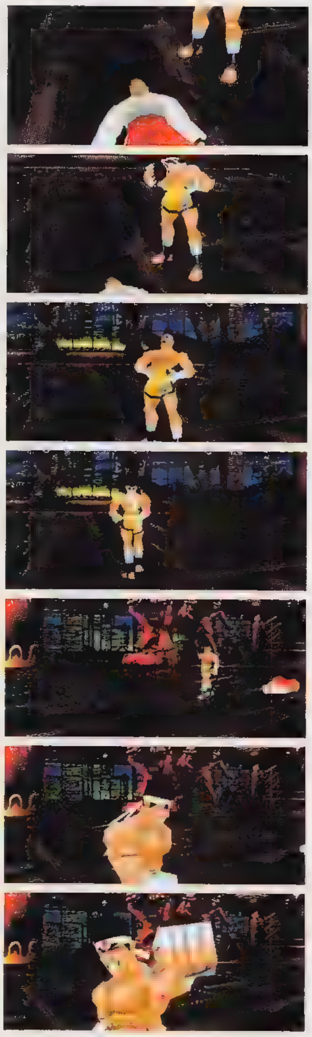


高性能な専用コンビネーションと、汎用性の高いオーバードライブパワーを主体にして闘うのが基本となる。

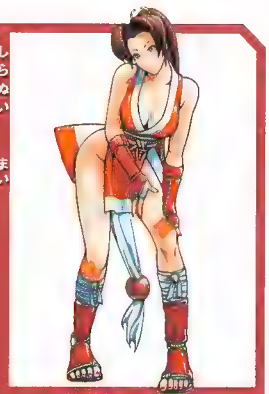
6人目対戦前（vs つぐみ）



エンディング



不知火（しらぬい）舞（まい）



小夜千鳥が削除され、かわりに陽炎の舞が復活した。無敵必殺技を持っていないため、攻めこまれるとツラい。

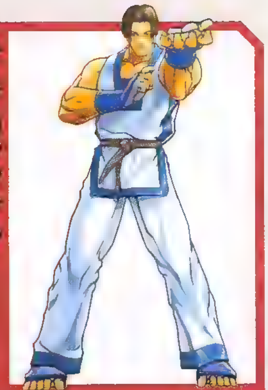
6人目対戦前（vs つぐみ）



エンディング



キム・カッファン

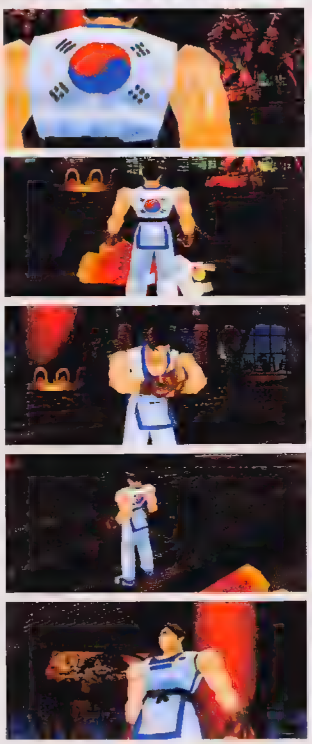


蹴り技を駆使した多彩なコンビネーションを持つ。半月斬や飛燕斬などの必殺技は、過去の作品と同じ感覚で使える。

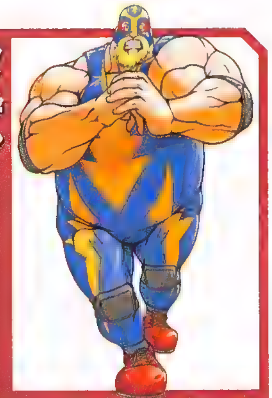
6人目対戦前（vs ジョー）



エンディング



ライデン



毒霧攻撃や豪快な投げ技に加え、スーパードロップキックなど、ビッグベアとしての必殺技も併せ持つ。

6人目対戦前（vs アンディ）



エンディング



山崎竜二（やまざきりゅうじ）



得意の匕首が削除され、連続技がややパワーダウン。新たな超必殺技のショベルは、追いうち攻撃にも使用可能。

6人目対戦前（vs ライデン）



エンディング



ビリー・カーン

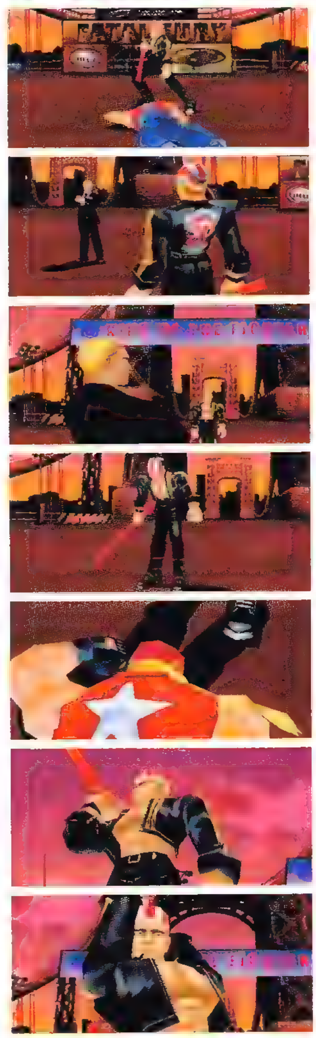


全体的に攻撃判定の出現が遅めで、連続技にとぼしいが、強襲飛翔棍が無敵技になったため、守りは強化された。

6人目対戦前（vs アンディ）



エンディング



坂田冬次（さかた とうじ）



コンビネーションは種類こそ少ないが、強力なものがそろっている。超必殺技の摩利支天も使い勝手がいい。

6人目対戦前（vs ライデン）



エンディング



千堂つぐみ（せんどう）



オーバーアクションの技が多く、打撃戦には不向き。多彩な投げ技を状況に応じて使いわけられるかがカギとなる。

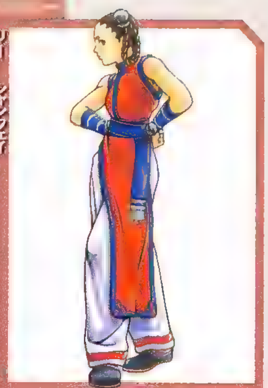
6人目対戦前（vs ジョー）



エンディング



李 香緋（リー シャンフェイ）

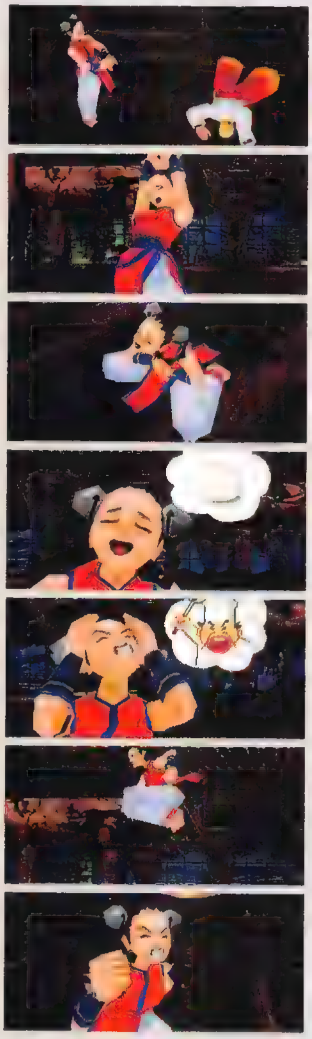


[illegible]が使いやすくなり、コンビネーションも全体にパワーアップ。[illegible]

6人目対戦前（vs つぐみ）



エンディング



ギース・ハワード



強力な基本技と必殺技を持ち、[illegible]な威力を誇る。デッドリーレイブも健在。

6人目対戦前（vs アンディ）



エンディング



Mr.カラテ



[illegible]

ダック・キング



[illegible]

6人目対戦前（vs ライデン）



エンディング



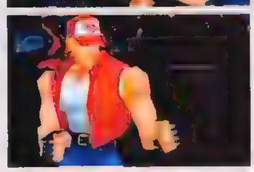








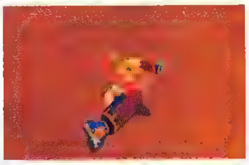




6人目対戦前（vs アンディ）



エンディング















スタッフロール

本作のスタッフロールは、各キャラクターのエンディングの最後のグラフィックをバックに、開発スタッフの名前が下から上に流れていくというもの。スタッフロールが流れているあいだは、いずれかの攻撃ボタンで早送りが、スタートボタンで強制終了が可能だ。なお、プレイステーション版において、Mr.カラテを倒してクリアしたとき、およびデータモードでスタッフロールを鑑賞したときは、バックが専用のものになる。ここでは、それらも併せて掲載した。

●アーケード版



●PS版（Mr.カラテを倒した場合）



●PS版（データモード）



Column 家庭用ゲーム機で唯一の WILD AMBITION

『餓狼伝説 WILD AMBITION』が移植されたのはプレイステーションのみ。そのぶん、ただの移植にとどまらず、大幅なパワーアップがほどこされている。ここでは、新たに追加されたファクターをすべて紹介しよう。

●基本的な内容

収録されているのは、アーケードモード、対2P戦専用のVSモード、連続技が自由に練習できるトレーニングモード、オープニングやエンディングなどを閲覧できるデータモードの4つ。とくにトレーニングモードは、相手キャラクターの状態（立ちやしゃがみ、ジャンプなど）を自由に選択できたり、連続技の合計ダメージ量がコンボ修正とともに表示されたりと、いたれりつくせりの内容になっている。また、ギース＆香緋が無条件で使用できるのも特徴のひとつだ。



◀トレーニングモードでは、オプションによりさまざまな設定が可能。



▶データモードでは、各キャラクターのプロフィールなども閲覧できる。

●オリジナルムービーの追加

アーケード版のオープニングはポリゴンのギースが部下のリッパー＆ホッパーとともにヘリポートに降り立つというものだったが、プレイステーション版ではギースが演武を披露するムービーになっている。また、アーケードモードのオープニングは、さらに気合いが入った作り。ジェフ・ボガードと若かりし日のギースが激闘をくり広げる、『餓狼伝説』のルーツが描かれているのだ。



▲まるで映画の1シーンのようなアーケードモードのオープニングムービー。『餓狼伝説』シリーズのファンには、ぜひ見てほしいデキばえだ。

SECRET FEATURE

●ギースがスーツ姿になる

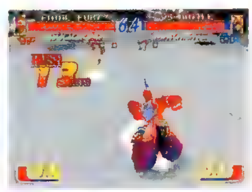
条件はアーケード版と同じ。

●Mr.カラテと闘う

アーケードモードで、1本も取られずに最終ボスを倒すと（コンティニューは不可）、Mr.カラテが乱入してくる。

●隠しキャラクターの使用条件

【Mr.カラテ】……Mr.カラテを倒す。
【ダック・キング】……Mr.カラテをのぞく12キャラクターで、それぞれアーケードモードを1回以上プレイする。



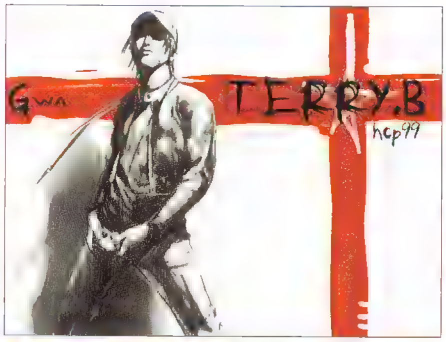
◀Mr.カラテとダックを使って遊べるのは、プレイステーション版だけの特権だ！

●チームバトルモード

Mr.カラテとダックをのぞく12キャラクターで、それぞれアーケードモードをクリアすると、複数のキャラクターで勝ち抜き戦を行なう、チームバトルモードがプレイできるようになる。

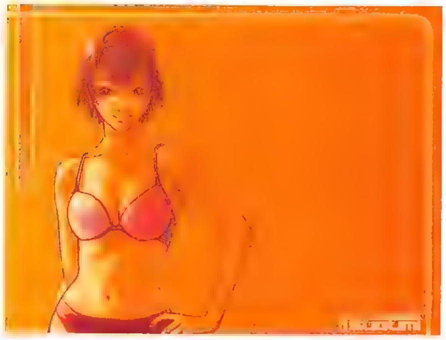





TERRY.B
hcp99









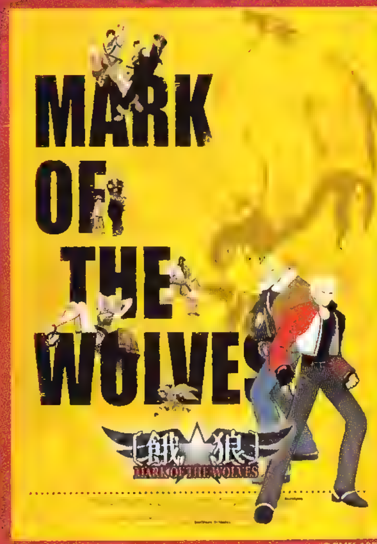


餓狼 MARK OF THE WOLVES

発売日●'99年11月26日
基　板●MVS(706メガ)

STORY

ギースの死より10年——その忘れ形見であるロックのもとに、キング・オブ・ファイターズの招待状が届く。そこには、いまは亡きロックの母・メアリーのことが書かれていた。母の死の真実を知るため、ロックはキング・オブ・ファイターズへの出場を決意する。



シリーズ最大の特徴だったラインバトルをあえて廃止し、完全な2D対戦格闘ゲームへと変貌をとげた、新世代の『餓狼』。ブレーキングをはじめとする数々の新システムが導入されたほか、新主人公・ロックや、アンディの弟子、キムのふたりの息子が参戦するなど、見どころの多い作品になっている。

GAME SYSTEM

●使用キャラクターの変更

過去の『餓狼伝説』シリーズから引きつづき参戦しているのはテリーのみ。ほかはすべて新キャラクターになっている。

●基本操作

ライン関連のボタンがなくなり、Ⓐが弱パンチ、Ⓑが弱キック、Ⓒが強パンチ、Ⓓが強キックという、オーソドックスな操作スタイルになった。また、ⒶⒷを同時押しすると、下半身無敵の下段避け攻撃が(しゃがみガード不能)、しゃがみ状態でⒶⒷを同時押しすると、上半身無敵の上段避け攻撃が出せる。

●超必殺技&潜在能力

パワーゲージが2段階表示になり、1段階以上たまると超必殺技が、2段階だと潜在能力がそれぞれ使用可能になる。超必殺技or潜在能力を使用した時点で前者は1段階分、後者は2段階分ゲージを消費するという仕組みだ。なお、体力が少なくなっても、パワーゲージがたまっていなければ超必殺技&潜在能力は出せない。

●ダウン回避

ダウンの瞬間にいずれかの攻撃ボタンを押すと、着地と同時に前転or後転して起き上がる。押したボタンがパンチならば前転、キックならば後転になるほか、弱だと移動距離が短く、強だと長い。

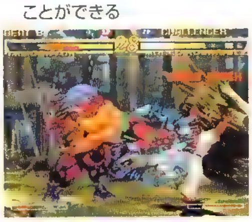
●ガードクラッシュ

『餓狼伝説 WILD AMBITION』のガードデストロイドとほぼ同じ。変更点は、ガード耐久値が少なくなるとキャラクターが赤く光るようになったことと、ガードクラッシュ後の無防備時間がやや長くなったことの2点だ。

●T.O.P.システム

プレイヤーはキャラクターを選択したとき、体力ゲージの前半部、中央部、後半部のいずれかにT.O.P.ゲージを設定する。残り体力がT.O.P.ゲージ上にあるあいだは、T.O.P.状態となり、以下の特典を得ることが可能。

ⓐ攻撃力が上昇する
ⓑ体力が少しずつ回復する
ⓒⒸⒹ同時押しでT.O.P.アタックを出すことができる



◀T.O.P.アタックは、相手のガード耐久値を大きく減少させる効果がある。

●ジャストディフェンス

相手の攻撃をギリギリまで引きつけてからガード操作を行なうと、体力を回復できる。回復量は防いだ技によって異なり、基本的には攻撃力が高いものほど回復量も多い。そのほかにも、ジャストディフェンス成功時には、ガード耐久値が減少しない、ガードキャンセル(次項を参照)が可能といったメリットがある。



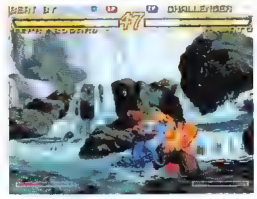
◀ジャストディフェンスの瞬間。キャラクターの身体が青く光るのが目印だ。

●ガードキャンセル

ジャストディフェンスで相手の攻撃を防いだ直後に必殺技のコマンドを完成させると、ガード硬直をキャンセルして反撃を行なう。ちなみに、超必殺技or潜在能力でもガードキャンセルが可能だ。

●ブレーキング

各キャラクターには、出した直後にⒶⒷ同時押しで強制的に動作を中断できる必殺技(=ブレーキング可能技)が用意されている。ブレーキング可能技は、打撃タイプと投げタイプの2種に大別でき、前者は攻撃を当てたときはもちろん、空振り時でも実行できるため、リスクが少なく、攻めを継続しやすいのが特徴。それに対して後者は、投げそのものが成立しなければ実行できないため、前者にくらべると、かなり使い勝手が悪い。

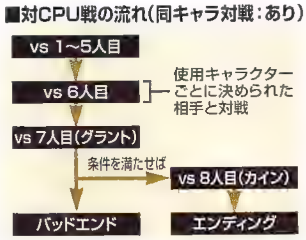


◀無敵技をブレーキングできるキャラクターは、それを連発しているだけで強力。

●対CPU戦

流れは下図のとおり。最初の対戦相手を選べないのは『WILD AMBITION』と同じ。また、『リアルバウト餓狼2』にあったコンティニューサービスが復活している。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)



SECRET FEATURE

●ルーレットでキャラクターを選択

キャラクター選択画面でスタートボタンを押しっぱなしにすると、カーソルが高速で移動しはじめる。使用キャラクターを決定するには攻撃ボタンを押せばいい。

●カインと対戦

7人目(グラント)を倒した時点で、ファイティングレベルに応じて取得できるファイティングポイント(下表参照)の平均値が30ポイント以上だと、最終ボスであるカインが出現する。

●サバイバルモードをプレイする

ⒶⒷⒸⒹを同時押ししながら、ゲームをスタートさせると、勝ち抜き戦を行なうサバイバルモードがプレイできる。

●隠しキャラクターの使用条件

【グラント】……ドンファンにカーソルを合わせてルーレット(上記)をスタートさせたのち、↑↑↓↓↑↑↓と入力して攻撃ボタンで決定する。

【カイン】……ジェイフンにカーソルを合わせてルーレット(上記)をスタートさせたのち、↓↓↑↑↑↑↑と入力して攻撃ボタンで決定する。

※どちらも、決定までスタートボタンは押しっぱなしにしておく必要がある

■ファイティングレベルとファイティングポイントの対応

ファイティングレベル	Miracle	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイティングポイント	90	70	60	50	30	20	15	10	5

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『餓狼 MARK OF THE WOLVES』

■32,000円　■2000年2月25日発売

オリジナル要素の充実ぶりが魅力。アーケード版を忠実に再現したストーリーモードに加え、ハンディキャップマッチが可能なVSモード、連続技やジャストディフェンスの練習ができるプラクティスを収録している。また、グラント&カインが隠しコマンドを入力しなくても使用できるほか、隠しモードだったサバイバルモードがはじめから選択可能。



◀サバイバルモードでは、ジャストディフェンスによる体力回復がカギとなる。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

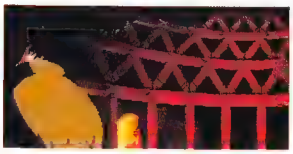
以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐルーレットでキャラクターを選択
ⓑカインと対戦

ストーリーデモについて

対CPU戦では、ふたり目のキャラクターを倒すと共通デモが挿入される。また、カインを出現させずにクリアすると(→P.71)、バッドエンドになってしまう。バッドエンドは、7人目対戦後のメッセージが流れたあと、スタッフロールに移行するというもので、表示されるグラフィックがカイン出現時と微妙にちがうのが特徴だ(メッセージは同じ)。

1〜2人目


グラント「クッ……我に残された命よ」


グラント「まだだ……まだ消えるな……」


グラント「グッ……」


グラント「ウォオオオオオオオーッ。時間が足りぬ……早く来い……強者よ……」

3〜7人目

条件(→P.71)を満たせば

8人目(vs カイン)

各キャラクターのエンディングへ

バッドエンド





ロック・ハワード



飛び道具と無敵技を持ち、使いやすさは抜群。ただし、ブレーキング可能技が投げ技という致命的な欠点がある。

6人目対戦前(vs テリー)

ロック「準決勝か……。この勝負がつけば……」
テリー「ああ、お前の母さんの素性がわかるはずだ……」
ロック「わかってるよなテリー。手加減は無しだぜ」
テリー「言うじゃねえか、じゃ、始めようか……。俺達のパーティをな!」

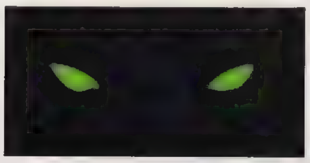
6人目対戦後(vs テリー)

ロック「念を押したのに……。手加減したろ?」
テリー「馬鹿なこと言うな。全力だよ。とにかくお前の勝ちだ」
ロック「ありがとう……テリー」
テリー「気を引き締めていけよ。この大会……どこか、きな臭いぜ……」
ロック「ああ、気付いてる……。とにかく先に行くぜ」

7人目対戦前(vs グラント)


ロック「仮初めの優勝戦なんていらねぇ……」


ロック「……さっさと出て来いよ。そこの黒幕野郎っ!」


グラント「弱い犬ほど良く吠えると言うが、真に弱い犬ならば恐怖に立ちすくみ、吠えることすら叶わぬ……」


ロック「なら、あんたがその類でないことを祈るね……。姿をあらわしなっ!」


グラント「我はグラント……」


グラント「力の殉教者なり……」

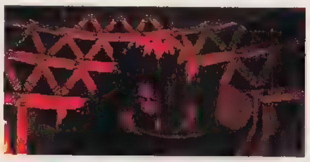

グラント「貴殿の持つ力……」


グラント「存分に披露されませいっ!」

7人目対戦後(vs グラント)


グラント「この圧倒的な威圧感……。これが闇の支配者の……ギース・ハワードの血の力か?」

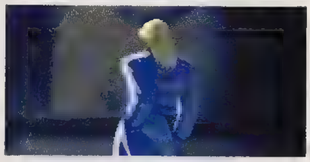

ロック「……母さんの事を教えろ」
グラント「ギースの妻……メアリー様か」

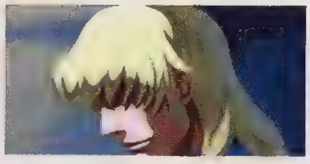

グラント「全ては……カインに聞くがよい……ウグゥッ……さらばだ……ッ!」



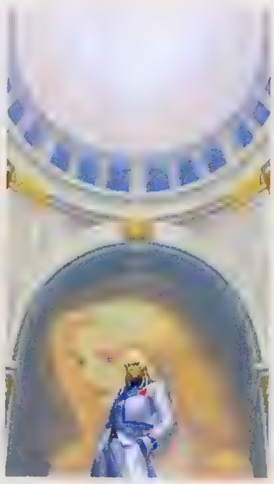


8人目対戦前(vs カイン)


カイン「グラントが敗れるとは……。やはり血は争えぬ様だな……」


カイン「しかし……?」


ロック「あんたがカイン……か? 何の目的で俺を呼んだ?」
カイン「君を……待っていたのだよ……。私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの意志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
ロック「そ……その絵は……まさか?」


カイン「そう……今は亡き君の母上だ。そして私の姉でもあるのだがね。これから私は義兄の覇業を引き継ぎ、この街を独立化させるのだ。君もギースの忘れ形見ならば、私に協力するべきではないかね?」


ロック「……俺は誰にも縛られねぇ。例えあんたが血縁でもな!」


カイン「どうやら拳で理解してもらうほか……」



カイン「……道はない様だ！」

エンディング



ロック「…………さあ、答えろ！　何故、母さんをダシに俺を呼んだ？　貴様は本当に母さんの……？」
カイン「全ては「ギースの遺産」の為だ……」
ロック「…………「ギースの遺産」だと？」



カイン「義兄の死後……彼の遺書が発見された……。だが……その内容は誰にも理解不能な代物だった……」



ロック「で…………俺なら分かると思ったか？残念だったな！　俺はそんなもん聞いた事もないぜ！　悪いが他を当たってくれ」
カイン「ほう……」



カイン「君の母上が生きている……としてもかね？」



テリー「ロック！　何処にいるんだ」



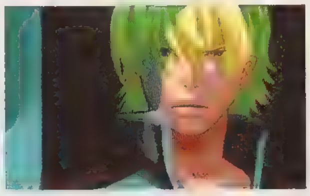
カイン「ようこそ……テリー・ボガード」
テリー「貴様！　ロックは何処だ？」
カイン「彼か……彼ならばここにいるが……」



カイン「彼はこれから私と行動を共にする。君はもう手を引きたまえ……」



テリー「どういう事だ？　ロック」



ロック「……今は何も言わないでくれ。全てを精算したら必ず帰るよ……」



テリー「……………………………………俺はお前を信じてる。それだけだ……」
ロック「すまない……テリー」



カイン「さあ……行こうかロック君。全てはここから始まるのだ……」



テリー・ボガード



スキがほとんどないパワーチャージと、パワーダンク→ブレーキングを交互にくり返すだけで、相手を圧倒できる。

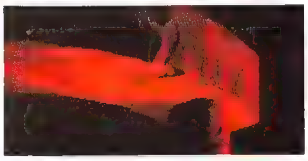
6人目対戦前（vs ロック）

ロック「待ってたよ、テリー。俺が準決勝の相手だ」
テリー「へえ！　ずいぶんと頑張ったじゃねーか。やっぱりあれか？　優勝するとわかるという……」
ロック「母さんは関係ないさ……俺はただ自分の力を試したいだけ……。それはテリーだって同じだろ？　さあ、始めようぜ！」

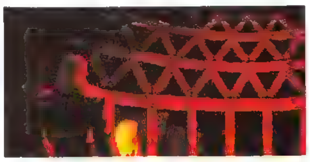
6人目対戦後（vs ロック）

ロック「くっ……やるなぁー。さすが前チャンピオン。準決勝だってのに、全然リキミがねーよ」
テリー「すまねぇな、ロック。けど心配すんな、母親のことなら俺が調べとくから」
ロック「き、気にすんなよ！　俺がまるでマザコンみてーじゃねーか」
テリー「フッ……オッケイッ！」

7人目対戦前（vs グラント）



テリー「こいつは変わった趣向だ」
グラント「多少はやる様だが、しょせんピークを過ぎさった老兵……我が暗黒空手の敵ではないわ」



テリー「ハッ……言うじゃねえか……。けどよ……そんな隠れた所からじゃあ全然説得力ないぜ！」



グラント「我はグラント……力の殉教者なり……伝説となりしその力……存分に披露されませいっ！」

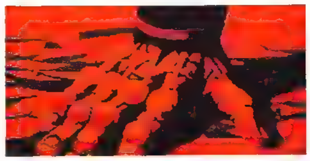
7人目対戦後（vs グラント）



グラント「……何故だ……？　……貴様は……衰えを知らぬのか？」



テリー「あいにくとライバル達が放って置いてくれなくてね」
グラント「フッ……成る程な……」



グラント「さらば伝説の男……さらばカイン……」

8人目対戦前（vs カイン）



カイン「グラントが敗れるとは……やはり伝説は本物だったか……それとも……？」



テリー「お前がカインか……何故この大会を開いた？」
カイン「ぜひ君に会いたくてね。我が義兄……ギース・ハワードを倒した男に……」
テリー「……ギース？！　……貴様は？」
カイン「勘違いしないでくれ、私は君に協力してもらいたいだけだ……。君はこうは思わないかね……"生"とは日々闘いの中で勝ち取るもの。惰性をむさぼる輩に今日を生きる資格はない……と」



テリー「それはどうかな……？　人は一人で生きられないもんだぜ」



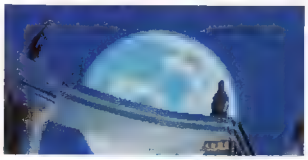
カイン「君の口からそんな陳腐な台詞が飛び出すとはね……。どうやら思い違いをしていた様だ」

エンディング



カイン「見事だ……」
テリー「力だけじゃ生きていけない。分かってんだろ……そんな事？」

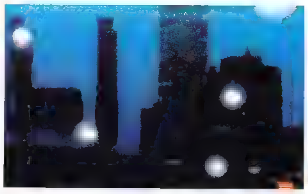
カイン「確かに人の温もりも大切だ。しかし……それが馴れ合いと惰性を生む温床になっていないか？　君も狼ならばわかるはずだ……生きた目を持つ人間がいない事を……」



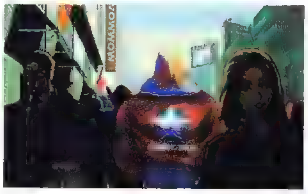




カイン「わかっているはずだ……君ならば……な……」



街の人A「ねぇ一聞いたー？　あの噂？」
街の人B「この街が独立するって話でしょ……本当かなぁー？」



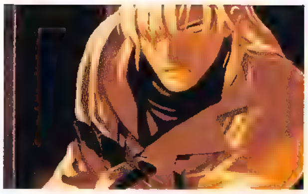
街の人A「どうだっていいわよ。私達の生活が変わんなきゃさー」



ロック「テリー、俺は正直わからない。奴のやろうとしている事は間違っているのか……？」



街の人C「あら奥様……その宝石、エメラルドなんじゃない？」
街の人D「あら、わかるぅー？」
街の人C「やーっぱ独立より宝石よね」



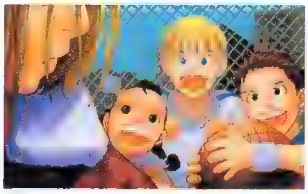
カイン「君も狼ならばわかるはずだ……生きた目を持つ人間がいない事に」



テリー「……俺はこの街が好きだ……しかし……」



街の子どもたち「ヘイ、テリー！」



街の子どもA「テリー、握手してよ！」
街の子どもB「テリー、また勝ったんだね！」
テリー「……サンキュー！」



テリー「そうさ……理屈じゃない！　ハートなんだ！」
街の子どもC「テリー、バスケしようよ！」
テリー「オッケイッ！」



キム・ドンファン



基本技、必殺技ともにクセがあり、使いこなすには多少の慣れが必要。相手をカクランする戦法を得意とする。

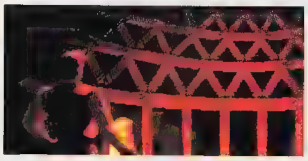
6人目対戦前（vs ジェイフン）

ドンファン「さっすが我が弟！　準決勝まで残るたぁー。やるじゃん」
ジェイフン「兄貴と違って、僕はちゃんと練習してるからね」
ドンファン「いいの、俺は！　練習しなくても勝てるんだから。まあ、つべこべ言わず俺を倒してみッ！」

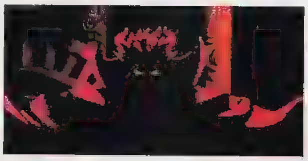
6人目対戦後（vs ジェイフン）

ドンファン「なっ？　これが真の天才っちゅう奴だべさ。ちゅーことで俺は練習なんかしなくたっていーの！」
ジェイフン「…………負けたよ。確かに兄貴は凄いや……。でも、次は決勝なんだから、油断しちゃダメだよ」
ドンファン「わかってるって！　じゃ、行ってくるわ」

7人目対戦前（vs グラント）



ドンファン「な……何だ、何だー？」
グラント「フッ……面白い男だ……しかし……貴様の技はしょせん我流……。我が暗黒空手を前に隙は隠せぬわ」
ドンファン「へっ……お化け屋敷じゃあるまいし……暗闇に目だけ光らせて、たいそうな事いってんじゃねーよ。……このオバケ野郎ッ！」



グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませい！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「……馬鹿な！　あの技から更に変化するとは……？」
ドンファン「へっ……悪いな……。俺は人の裏をかくのが趣味でね」
グラント「……フッ……喰えぬ男よ。……さらば……さらばカイン！」

8人目対戦前（vs カイン）

カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



ドンファン「あんたがカインかい？　ふーんキレイな顔をしてんなー。さしずめお姫様の登場……って所か」
カイン「面白いことを言う男だ……。だが……守られるのは嫌いでね……。お姫様は取り消して頂こうか」
ドンファン「ならこんなでっかい宮殿おっ建ててどうすんだよ？」



カイン「理想の世界をつくる……。とでも言っておこうか……。生きた目を持つ強者の世界……。己の理想を持たぬ弱者に生きる資格はないのだ！」
ドンファン「…………やべっ！　皆さーん、この人やばいです！」
カイン「理解してもらおうとは考えてないよ……ただ……実践あるのみだ！」

エンディング



カイン「この私が敗れるとは……？」
ドンファン「……だから言ったろ？　自分の世界に入っちまう奴は寒いんだよ！」
カイン「……忠告ありがたいが、それでも私は求めていきたいのだ……。気ままな生き方も結構だが大切なものを見失わぬ様にな……。……さあ……切り開くがいい……これから始まる人生を……」



ジェイフン「本当、危なかったね」
ドンファン「あぁ……もうこりごりだ……俺は疲れたよ」



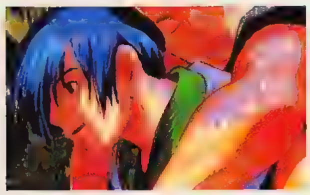
ジェイフン「しかし本当に恐ろしい奴だった……ねぇ兄貴？　兄貴ってば……あれ？」



ドンファン「ZZZ……ZZZ……」
ジェイフン「ったく……兄貴ったら。……しょうがないなぁ」



ジェイフン「でもさ……あんな凄い敵を倒したばっかりだってのにさ……大胆っていうか……馬鹿っていうか、やっぱ兄貴は凄いよ」



ジェイフン「僕さ……わかったんだ……僕の目標が誰なのかって事……今はまだ足りないところがあるけど、いつかきっと超えてみせるよ……」
ドンファン「ZZZ……ZZZ……」
ジェイフン「しかし……あのお調子者の所は悪い見本だな……」
ドンファン「…………誰が……」
ジェイフン「……えっ?」



ドンファン「いったい誰がお調子者だって?」
ジェイフン「兄貴……起きてたの?」
ドンファン「ちょっと前からな……ふーん目標ね……ふーん……」
ジェイフン「あ、兄貴……冷静になろうよ……ねえ……ヒイッ!」



ドンファン「コラーッ! 待てっ! ジェイフーン!」
ジェイフン「ひぇーっ、許してよ! 兄貴ってばー!」



キム・ジェイフン



兄のドンファンとは対照的に使いやすい技がそろっている。しゃがみ弱キックを起点にした連続技が強烈だ。

6人目対戦前(vs ドンファン)

ジェイフン「やっぱり兄貴が残ったんだね。僕らで準決勝がやれるなんて、夢みたいだよ!」
ドンファン「ま、この天才には低いレベルだったけどな」
ジェイフン「もう! どうして兄貴はすぐテングになるんだよ? それなら、努力の素晴らしさ……見せてあげるよ!」

6人目対戦後(vs ドンファン)

ジェイフン「どう、わかった? サボってばっかだから、そうなるんだよ!」
ドンファン「ぜぇー、ぜぇー。だってよ……面倒臭えよ」
ジェイフン「ふーん……。父さんが聞いたら、どう言うだろうなぁ……?」
ドンファン「え? 親父ィ!? わ、わかりましたっ! 明日から真面目にやります! 本当です!」
ジェイフン「言っとくけど、三日ボーズは駄目だよ」

7人目対戦前(vs グラント)



ジェイフン「こ、ここは……?」
グラント「テコンドーか……。その蹴りの多彩さには目を見張るが、しょせんスポーツの域を出ぬ児戯よ」
ジェイフン「確かに……僕はまだ未熟かもしれない……しかし……テコンドーを侮辱する者は、父の名にかけ……この僕が許さん!」

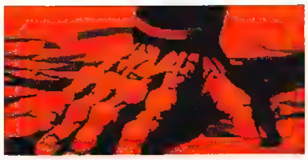


グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませい!」

7人目対戦後(vs グラント)



グラント「……これ程とは?」
ジェイフン「ありがとう父さん。やっぱりテコンドーは最強だっ!」



グラント「フッ……ひたむきだな……さらば少年……さらばカイン!」

8人目対戦前(vs カイン)



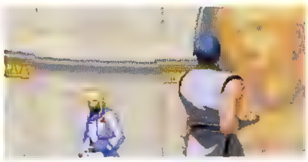
カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも?」



ジェイフン「貴方がカインだね。一体……何を企んでいるんだ?」
カイン「私の目的はただ一つ。力で力を支配する街……真の自由社会を作り上げる事だ」
ジェイフン「……何?」



カイン「君はこうは思わないかね……"生"とは日々闘いの中で勝ち取るもの。惰性をむさぼる輩に今日を生きる資格はない……と」

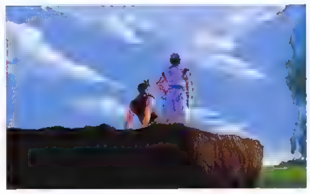


ジェイフン「……何を言っている?」
カイン「どうやら気付きたくないらしいな……。よかろう……私のこの拳で……真実を見つめさせてやろう」

エンディング



カイン「まさか敗れた……のか?」
ジェイフン「あなたは間違っている。だから僕が勝ったんだ!」
カイン「フッ……真っ直ぐな目だな……馬鹿なぐらいに真っ直ぐだ……。しかし……時に若さは人を盲目にする。君が正しいと信じていること……それが本当に真実なのか……」
ジェイフン「……どういう意味だ?」
カイン「……忘れるな……正義は……ねじ曲げられるのだ……」



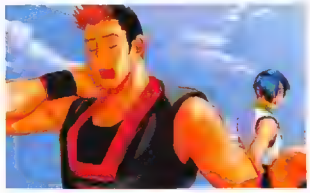
ジェイフン「本当、危なかったね」
ドンファン「あのキンパツ野郎……なーにが"本当の真実"だ?」
ジェイフン「……"真実"か」



ドンファン「ああいう奴ほど変な趣味もってたりするんだよな……っておい? ……聞いてる?」



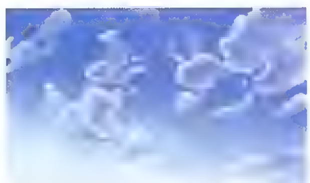
ジェイフン(……奴が言ってた事……そして父さんから教わった正義……僕は自分の判断に自信が持てるのか……?)
ドンファン「おい、ジェイフン!」



ジェイフン「……え? ゴメン、何?」
ドンファン「おーおーいいねェ! 自分の世界に入れる奴はよぉ!」
ジェイフン「そんな、兄貴ってば」



ドンファン「本当、助けがいのない奴だぜ……もう帰るからな……」
ジェイフン「ゴメンってば兄貴ーい。あやまるからさぁー」



ジェイフン(そうさ……真実はいつも一つ……わかってるよ……父さん!)



マルコ・ロドリゲス



中間距離では虎煌拳を使ったケンセイが、近距離では高性能なしゃがみガード不能技による2択攻撃が効果を発揮。

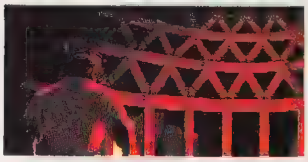
6人目対戦前（vs グリフォンマスク）

グリフォン「正義の勇者、グリフォンマスク参上」
マルコ「おぉっ！　なんと派手なトリなのだ！　よし今晩のオカズだ！　ワシの腕で料理してやろう」
グリフォン「実に失礼な空手家だ。このマスクを侮辱する者は許さない」

6人目対戦後（vs グリフォンマスク）

マルコ「このトリ、なかなか手強いぞ！」
グリフォン「私は正義のヒーロー、グリフォンマスクだ！　トリではない！」
マルコ「こらこら暴れるでない。すぐ楽にしてやるわい」
グリフォン「……さらばだっっ！　とうっ！！」

7人目対戦前（vs グラント）



マルコ「むむ……強い闘気ッ！　タノモーッ！　どなたかお相手申す」
グラント「フフ……道場破りか……それなりに修練をつんでいる様だが、我が暗黒空手には遠く及ばぬわ」
マルコ「声はすれど姿はみえず……。そのような屁の如き空手家に、この極限流のコブシ……打ち砕くことはできんゾ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「フッ……極限流見事なり。が……残念ながらここに看板は無い」
マルコ「ワシは強い漢と闘えればそれで満足！　ゴチソウサマ！」
グラント「フフ……すごい漢よ……。さらば空手マン……さらばカイン！」

8人目対戦前（vs カイン）



カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



マルコ「貴殿がカイン殿……まるで子女の様ではないか……イヤ、見た目に騙されてはならんぞ。柔よく剛を制すと申すからな」
カイン「ようこそ……私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの意志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
マルコ「どういう事だ？」
カイン「……私はわかったのだ。弱者に対し寛容すぎる社会に未来はないと……。この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいのだよ！」



マルコ「クゥゥゥ……わからん！　もう一度説明しろ！」
カイン「フッ……ではわかりやすく……拳で教えてやろう」

エンディング



マルコ「ウオォォワシの勝ちだ！　これでリョウ総帥に一歩近づけたぞ。デリーシャス！」
カイン「フッ……おかしな男だ……。一見……馬鹿に見えるのもそれほど純粋だという事か……君は素晴らしい漢なのだな……。さあ……ここは崩れる……。はやく逃げたまえ……」



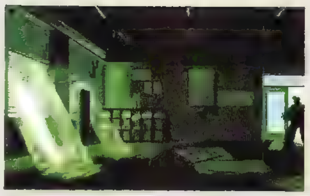
マルコ「大会にも優勝できたし、久し振りに師匠にお会いするか！　……おや!?　……おかしいではないか！」



マルコ「コラァァァァァァー！　ナゼ看板が掛かっておらぬかッ！」



マルコ「ハオッ!?」



マルコ「こ……これは……いったい、どうしたというのだ……」



門下生「すいません……道場は今閉めてまして……」
マルコ「な、何故に閉めてる?!」
門下生「……あっ……マ、マルコ師範っスか？……た……大変なんスよぉぉぉー！」
マルコ「何があったんだ？」



門下生「……数日前のことっス……。例年どおりリョウ総帥が修行の為に山ゴモリに出かけられたんスが……その時にあの男が来たんスよ」
マルコ「……あの男？」
門下生「……ど、道場破りっスよ！　こいつがまた恐ろしく強くて……。道場にいた高段者全員が手合わせしたんスが……」
マルコ「ま、まさか……？」



門下生「ええ、結局看板は奪われて……その後、門下生達もここを見限って、次から次へとやめてしまったんス……」
マルコ「ウォォォォォォォ！」



マルコ「こうしちゃおれん！　総帥が戻られるまでに道場破りを探しだし看板をとり返すのだ！　行っくぞぉぉぉぉぉぉー！」
門下生「ひぇぇぇぇぇぇぇぇー！」



グリフォンマスク



破壊力があるコマンド投げを持つが、キメる機会は少ない。基本技、特殊技を使ったケンセイのセンスが問われる。

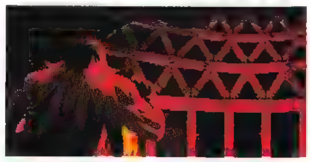
6人目対戦前（vs マルコ）

マルコ「おぉー！　これはっっ！　世にも珍しいトリがとまっているぞ！！」
グリフォン「私はトリではない。グリフォンマスクだ」
マルコ「ワシはトリの唐揚げが大好物でな……じゅるっ」
グリフォン「二度とその様な言葉を吐けないよう、料理してやろう」

6人目対戦後（vs マルコ）

グリフォン「実にスリリングなファイトだった……」
マルコ「そこのトリ……ワシは決して諦めんぞ」
グリフォン「……っ、ユ、ユーほどの格闘家ならば、いつでも戦おう。ただし、私の名はグリフォンマスクだ。さらば！　とうっ！！」

7人目対戦前（vs グラント）



グリフォン「私は勇者グリフォン！　さあ、早くライトをつけたまえ！」
グラント「……いかに勇者を気取ろうと、しょせんはリングの上での話……。八百長のきかぬ我が闘技場に貴様の活躍の場など無いわ！」
グリフォン「残念ながらプロレスを理解して頂いてない様だ……。しかし応援してくれる子供達の為に、誤解は解いておこうか！」



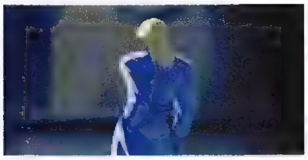
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「馬鹿な……プロレスラーの耐久力がこれ程とは……」
グリフォン「わかってくれたかな。ユーもナイスファイトだったよ」
グラント「グッ……我が命もつきた……。さらばレスラー……さらばカイン！」

8人目対戦前(vs カイン)



カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



グリフォン「む……ユーがカインだな。しかし少しボリューム不足の様だ。もっと肉を付けたまえ！」
カイン「……いきなり失礼な男だ。私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの意志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
グリフォン「何だと？」



カイン「……私は決断したのだ……この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいとな！　血で血を争う恐怖の中にこそ人間の真実があるのだよ！」



グリフォン「……ユーは危険だ……私は全力を持ってユーを倒す！」
カイン「来たまえ……勇者グリフォン……お相手しよう！」

エンディング



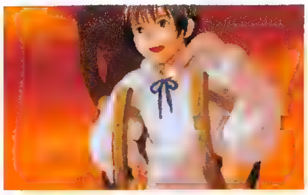
カイン「クッ……この私が……」
グリフォン「大事なのは力じゃない。ハートだ！」
カイン「……フッ……ハートか……しかしハートだけでは解決できぬのも現実……。君は子供達にそれをどの様に伝えるのか……」
グリフォン「…………」
カイン「さあ……行きたまえ……勇者グリフォン……」



グリフォン「私は勝った……。しかし、一度失われた栄光は戻らない……」



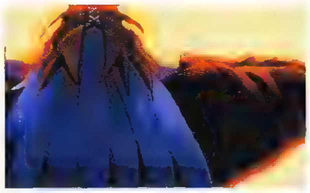
グリフォン「もうこのマスクもいらない……。これからはヒーローではなく普通の男に戻るのだ……」
ジャック「よいしょ……よいしょ……」
グリフォン「ん……？」
ジャックの母「ジャック、危ないわ！　戻りなさい」
ジャック「何言ってんだよ、母さん！　大会で優勝したグリフォンに比べれば、こんなの何でもないよ！」



ジャック「僕はね……母さん……グリフォンの様になりたいんだ！　勇気ある、決してあきらめない男になりたいんだ！」
ジャックの母「わかったから……はやく安全な所に行きなさい」



ジャックの母「ジャックは本当にグリフォンが好きなのね……」
ジャック「あったりまえさ！　僕のヒーローだもの！！」
グリフォン「ヒーローか……。そうだ……このマスクは私なのだ……。これは昨日までの私であり明日からの私でもある……弱かったからこその今の強さなのだ！」



グリフォン「もう……迷いはしない！　誰かが応援してくれる限り……私はグリフォンマスクであり続ける。いかなる時も……いかなる相手でも戦い続けよう！」



グリフォン「このグリフォンのマスクに誓って！」



北斗丸(ほくとまる)



身体が小さいため、リーチ&パワー不足は否めない。すばやい動きで、相手をどれだけカクランできるかがカギ。

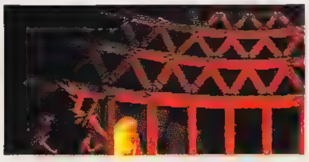
6人目対戦前(vs ジェニー)

ジェニー「キャー！　この子ちっちゃくてかわいいーん！！」
北斗丸「へ？　なんだこの姉ちゃん」
ジェニー「いい子、いい子、よしよしよし……」
北斗丸「あー！　もう！！　子供扱いするなっ。“にっぽんだんじ”をなめるなよ！」

6人目対戦後(vs ジェニー)

北斗丸「へへんっどうだい！　オイラの実力、わかったか！！」
ジェニー「ひっどーい！　女のコに暴力振るうなんてーっ。しくしくしく……」
北斗丸「えっあっ……あのっ……お姉ちゃん？」
ジェニー「やーん焦ってるぅ、かわいーい」
北斗丸「……もう……オイラ疲れたよ……勝手にして……」

7人目対戦前(vs グラント)



北斗丸「あらっあらららっ？　真っ暗になっちゃったよーっ」
グラント「小僧……貴様が勝者だとはな……。かような幼き身で勝ち抜けたとは正直、信じられぬが……」
北斗丸「へんっ！　そんなこと関係ないや！　男は“ふげんじっこー”だってお師匠が言ってたぞ！」

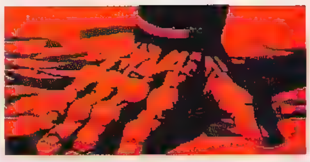


グラント「我はグラント……力の殉教者なり……その身に隠されし力……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後(vs グラント)



グラント「馬鹿な……その幼き身で、何故……我を超えるか？」
北斗丸「ヘヘッ！　オッちゃんの力は大したもんだけどさぁ、ちょっと遅すぎなんだよね！」



グラント「フッ……言うではないか……さらば少年……さらばカイン！」

8人目対戦前(vs カイン)



カイン「グラントが敗れるとは……あの少年…子供だと侮れぬという事か……それとも？」



北斗丸「あれ……兄ちゃん誰？　あ……でも人に名前を聞く時は、まず自分からだっけ？」
カイン「初めまして……私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの意志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
北斗丸「へっ……何？」



カイン「……私はわかったのだ。弱者に対し寛容すぎる社会に未来はないと……。この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいのだよ！」



北斗丸「……何いってんだよ……？　眠くなって来ちゃった……」
カイン「フッ……それならば……その身で理解するがよい」

エンディング



カイン「こんな子供に敗れるだと……この私が慢心したというのか？」
北斗丸「兄ちゃんは、ちょっと小難しく考えすぎだよ！　もっと気楽に生きなくちゃさあ！」
カイン「だが少年……忘れるなよ……生きるとは常に選択を強いられるという事だ……。気楽に生きるのも結構だが……決して後悔だけはせぬ様にな……。……よく……見ておけ……戦いに敗れるとは……こういう事だ」



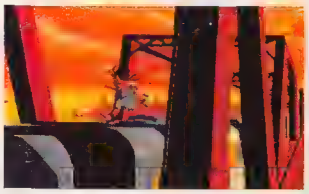
北斗丸「なんとか逃げれたけど……もう疲れちゃった……お山に帰ろっかな……」



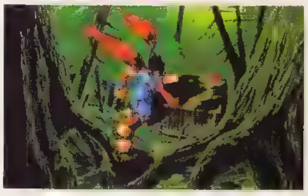
北斗丸への手紙「北斗丸よ……私は山を降りてからのお前をずっと見ていた……」



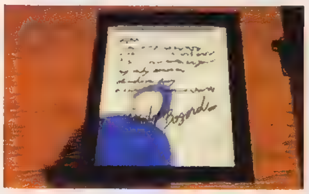
北斗丸への手紙「お前はこの戦いで様々なものに出会い……そしてより強くなった事だろう……」



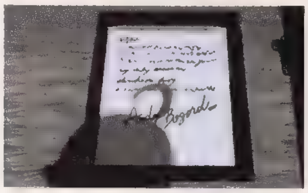
北斗丸への手紙「もう不知火流忍術の使い手として恥ずかしくない。北斗丸よ……これで私は安心してお前のもとを離れられる……」



北斗丸への手紙「これからはお前を弟子としてではなくライバルとして見よう……。そしていつの日か私を超えたならばこれ以上の喜びはない……」



北斗丸への手紙「それでは体に気をつけて。北斗丸へ……アンディ・ボガード」



フリーマン



動作がやや緩慢で自分から攻めこむのは苦手だが、T.O.P.アタックなどを活かした待ち戦法はなかなか強力。

6人目対戦前（vs ケビン）

ケビン「その長髪は……っ！　おい、貴様ッ！　一年ほど前、黒人警官を殺さなかったか？」
フリーマン「ククク……あの男は実に幸せな召され方だった……」
ケビン「クッ、やはり貴様か！　見てろよ、マーキー。ここでカタキを取ってやる！」

6人目対戦後（vs ケビン）

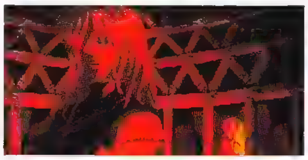
ケビン「く……っ馬鹿な!?　今の俺ではかなわないのか……」
フリーマン「なかなか楽しかった……。今日は召さずにおいてやろう……」
ケビン「くっ……待っていろ！　いつか必ずタイホしてやる……！」

7人目対戦前（vs グラント）



フリーマン「闇が覆う……か……」
グラント「己が快楽ゆえ戦いを望むか……しかし狂気に心乱す貴様に、この我を倒す事が出来るものか……」
フリーマン「……クク……さて……？」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませい！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「クッ……そうだったのか……格闘が持つ破壊という一面……。それを最大限に引き出せるのは狂気に身を灼く者……」
フリーマン「貴様には……もう飽きた……召されろ……」
グラント「カインッ……無念だ！　……ウガァアアッ！」

8人目対戦前（vs カイン）



カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



フリーマン「キサマが……カインか……どうやら……楽しめ……そうだ……」
カイン「生と死のハザマに生きるか……なんと空虚なのだ……。が……何処までも自分の保身しか考えぬ臆病者よりましか……」
フリーマン「……キサマは……何を……考えている？」
カイン「……私はわかったのだ。弱者に対し寛容すぎる社会に未来はないと……。この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいのだよ！」

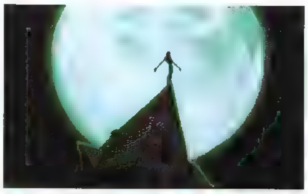


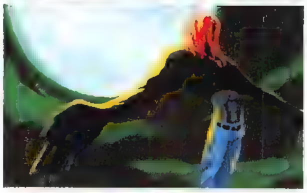
フリーマン「……ゴタクはいい……さあ……始めようか……」
カイン「どうやら刹那的にものを考えるキライがあるようだ……。それが私にも通じるか……試してみたらどうかね」

エンディング



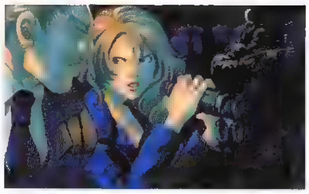
カイン「……成る程……刹那的ではあるにせよ……戦いの中に見出しているものに偽りはない……のだな……」
フリーマン「…………」
カイン「しかし……貴様のその目……どこまでも暗い闇ばかり……だ……。……さらばだ……」



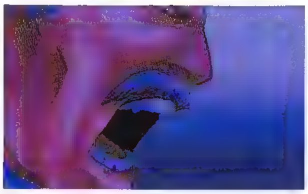




警官A「射撃班が標的をフリーマンだと確認しました……」



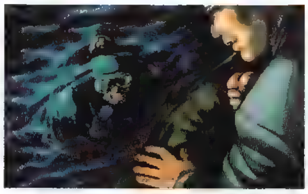
女刑事「警部……本当によろしいのですか？」
警部「俺が自分の責任でやることだ……。奴一人の仕業で俺は多くの部下を失った……これ以上ヤツをのさばらせておく事はできんッ！」



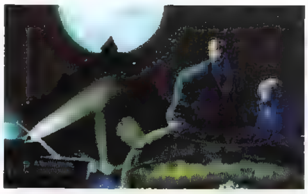
警部「撃てーっ！」



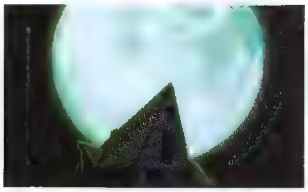
警官B「川に落ちたぞ！　探せーっ!!」



警部「どうした？　捜索にいつまでかかっている？」
捜索員「それが警部……死体が見つからないのです！」
警部「何だと？　そんなはずはない。捜査を続行しろ！　念入りにだ！」



警部「馬鹿な……ヤツは何処へ……？」





双葉(ふたば)ほたる



使いやすい基本技と必殺技を併せ持つ反面、オーソドックスな攻撃が多く、相手のガード方向を揺さぶりにくい。

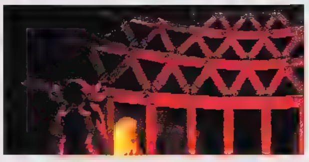
6人目対戦前(vs 牙刀)

ほたる「…………お兄ちゃん？　お兄ちゃんでしょ？」
牙刀「人違いだ。俺は貴様など知らぬ」
ほたる「……ウソ！　この子がなつくのお兄ちゃんだけだよ！」
牙刀「下らぬ話は終わりだ……。始めようか」

6人目対戦後(vs 牙刀)

ほたる「やっぱり人違いだったの？」
牙刀「敗者に用はないだろう。さらばだ……」
ほたる「あの人……。全然ダメージを受けていない……。ま……まさか……わざと負けてくれた？　待って！　聞きたい事があるの！」

7人目対戦前(vs グラント)



ほたる「お兄ちゃん？　どこ？　ハッ……そこに誰かいるの？」
グラント「……かような娘が勝者とは……。兄を思う一途な心がこの娘に力を与えた……というのか？」
ほたる「……もしかしてこの大会の主催者さん？　お願い……聞きたいことがあるの！　出てきて！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿のその心……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後(vs グラント)



グラント「貴様の兄ならこの先だ……急ぐがよい……」
ほたる「ありがとう……あの私……」
グラント「……礼などいらぬ……我にとって強者こそが真実……さらば少女……さらばカイン！」

8人目対戦前(vs カイン)



カイン「グラントが敗れるとはな……。あの少女……見た目以上にしたたかな様だが……さて……？」



ほたる「あなたがカインさん……？　教えて！……お兄ちゃんは何処？」
カイン「あの男の事か……ふむ……。しかし……どうであろう？　君が探した所で奴は二度と戻らぬのではないかな？」
ほたる「そんな事！」
カイン「いや、言わせて頂こう！　あれは戦いの中にしか生きられない男の目だ……。なにより私は闘争の中にこそ人間の真実を見ているのだ！」



ほたる「……嘘よ……だって……お兄ちゃん教えてくれた……。この世界で人ほど寂しがり屋な生き物はいないんだって……」



カイン「戯言を……ならばこの拳で……真実を教えてやろう」

エンディング



カイン「この私が敗れるとは……？」
ほたる「……あなたは間違ってる！　どんなに強がっても人は優しさを求めるものなんだよ……」
カイン「フ……しかし少女よ……人は重要な選択を迫られた時……大切なものを捨てねばならぬ事もあるのだ……。……そのような目をするな……誰かを思い出すではないか……」



牙刀「おちたか……しょせんはその程度の男だったか……」
ほたる「お兄ちゃん!?」



ほたる「お兄ちゃん……だよね？　間違いないよね？」



牙刀「……貴様……しつこいぞ……」
ほたる「お兄ちゃん……どうして……？　なんで出ていっちゃったの？　お母さんが死んだ日……何があったの……ねぇ、お兄ちゃんっ!?」



牙刀「くどいッ！」





ほたる「……バカッ！　バカバカバカッ！」



ほたる「あの日……お兄ちゃんに何があったのか知らないわよ……だけど……だけど私達……」



ほたる「たった二人っきりの兄妹じゃない！」

牙刀「……あいかわらず……か」





ほたる(えっ……今の……？)



牙刀「場がしらけた……今日は殺さずにおいてやろう……。しかし……次はないと思え……」
ほたる「…………お兄ちゃん……」



ほたる「……きっといつか……」



Column
ハンディキャップマッチとは？

本作の対2P戦で連勝しつづけると、10連勝するごとに挑戦者側に有利なハンディが与えられる(ネオジオ版のアーケードモードとVSモードでも同様)。ハンディの内容は、下表のとおり。このハンディは上乗せされていくのが特徴で、たとえば20連勝したあとの試合では、挑戦者側は挑発でパワーゲージを増やせるうえ、パワーゲージが満タンで試合が開始されるようになる。なお、アーケード版では、テストモードの「れんしょうシステム」をオンにしなければ、ハンディキャップマッチになることはない(初期設定はオフ)。

■ハンディの内容

連勝数	ハンディの内容
10	挑発でもパワーゲージがたまるようになる
20	パワーゲージが満タンの状態で試合開始となる
30	パワーゲージの増加量が2倍になる
40	パワーゲージが自動的に増加するようになる
50	つねにT.O.P.状態になる



▲10連勝するごとに専用の画面が挿入され、それ以降の対戦で挑戦者側に与えられるハンディの内容を説明してくれる。

牙刀（がとう）



パワーゲージのタマりが異常に早いうえ、高性能な超必殺技を持っているため大ダメージを与えるチャンスが多い。

6人目対戦前（vs ほたる）

ほたる「…………お兄ちゃん？　お兄ちゃんでしょ？」
牙刀「人違いだ。俺は貴様など知らぬ」
ほたる「……ウソ！　だって、この子がなつくのお兄ちゃんだけだよ！」
牙刀「下らぬ話は終わりだ……始めようか」

6人目対戦後（vs ほたる）

ほたる「やっぱり、貴方はお兄ちゃんだわ。だってその技、お兄ちゃん以外には使えなかったもの」
牙刀「偶然だ……それ以上でも、それ以下でもない」
ほたる「……わかりました。でも、もし……もし……お兄ちゃんにあったら伝えて下さい。私はいつまでも待っている……と」
牙刀「…………」

7人目対戦前（vs グラント）



牙刀「……この闇を覆う闘気……。なるほど……貴様が全ての元凶か」
グラント「我が存在に気付くとは……ここまで勝ち抜けたのも、まぐれではない……という事か」
牙刀「その通り……そして貴様の命運もここで尽きるのだ」

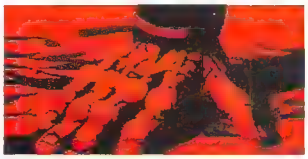


グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「グッ……修羅とかした我をさらに上回るとは……ッ!?」
牙刀「下らぬ余興はもう終わりか？　ならば……そろそろ死ね！」



グラント「……カインッ！」

8人目対戦前（vs カイン）



カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



牙刀「……貴様がカインだな……一体何を企んでいる？」
カイン「フッ……企む？　これは正当なる行為なのだよ……」
牙刀「自分で正当とは……笑わせる」
カイン「では……君は感じないのか？　何の目的も持たず日々を無価値に過ごす今の社会……。人が"生きる"とはもっと創造的であるべきじゃないか？　私はこの街を完全に独立化させ、力を力で統べる街を創造するのだ」



牙刀「下らんな……気に入らなければ、ぶったおす……。ただ、それだけの事ではないか……」
カイン「フッ……威勢がよいな……ならば……その生き方、貫いてみせたまえ」

エンディング



カイン「この私が敗れるとは……？」
牙刀「……貴様ごときの腕でこの俺に勝とうなど……10年早いわ！」
カイン「……確かに……君は勝者だ……」



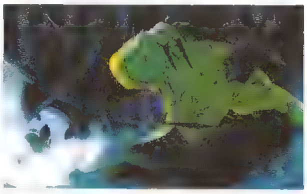
カイン「ここまでか……さあ早く殺すがよい……」
牙刀「それは良い心掛けだ……覚悟！」
謎の男「キェエー！！」



牙刀「何ッ……視界が！」
謎の男「相変わらず未熟な男よ……」
牙刀「その声……貴様……まさか！」



カイン「何故、私を助けた？」
謎の男「おまえは面白い男だ……ここで死なせるのは惜しい……」



謎の男「ここも崩れる様だな……行くぞ」
牙刀「まっ……待て！」
謎の男「牙刀よ……今のおまえは、まだ未熟……。悔しければ強くなれ。俺を越える程にな……」
牙刀「待てっ……待ちやがれ！　待つんだ……親父……ッ！」



牙刀「完全に気配が無くなったか……。確かに俺が甘かった様だ……。しかし、それもこれで最後！　俺はこれから真の修羅となろう。そして……ッ！」



牙刀「俺の光を奪った事を後悔させてくれるわ！」



ケビン



ブレーキングを使った連係を利用すれば、永久に相手を固めつづけることができる。連続技の破壊力もトップクラス。

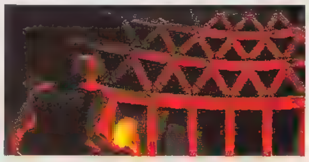
6人目対戦前（vs テリー）

ケビン「見つけたぜ……この長髪野郎！　何故マーキーの親父を殺した？」
テリー「何だよ？　やぶからぼうに……俺は知らないぜ」
ケビン「ちっ、しらをきる気か？　なら、力づくでも吐かせてやる！」

6人目対戦後（vs テリー）

ケビン「バーンナックルって……。もしかしてあんたテリー・ボガードか？　いや、すまねぇ……まーた早とちりしちまった」
テリー「どうやらゴカイはとけたようだな。で、そのマーキー君は何処いったんだ？」
ケビン「さっきまでそこにいたはずだが……？まさか!?　わりい、テリー！　ちょっと俺、行くわ」

7人目対戦前（vs グラント）



ケビン「マーキー……ちくしょう！　……何処に行っちまったんだ……」
グラント「フ……それがここまで勝ち進んで来た者のセリフとは……。さしもの傭兵も子供の前では父親になりおる……」
ケビン「おい！　そこの野郎！　マーキーを何処へやりやがった！　吐かねぇと痛い目見るぜッ！」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「ク……やるではないか……」
ケビン「さあ、答えろ！　マーキーはどこだ？」
グラント「グッ……貴様の子供なら、カインが……知っているはずだ……さらば……だ……」

8人目対戦前（vs カイン）



カイン「グラントが敗れるとは……奴の力は本物……という事か……それとも……？」



ケビン「……てめぇがカインか……。マーキーの居場所を教えるなら、特別に今日は見逃してやるぞ!」
カイン「……ほう警察の犬か……。私はカイン・R・ハインライン。亡きギース・ハワードの意志に従い、この街に暗黒をもたらす者だ」
ケビン「何だと!?」



カイン「……私は決断したのだ……この街を腐らせぬ為にも無力な人間などいない方がよいとな! 血で血を争う恐怖の中にこそ人間の真実があるのだよ!」



ケビン「てめぇ……どうやら俺に手柄をたてさせてえらしいな……」
カイン「さあ……私は逃げたりはしない……見事捕えてみせたまえ!」

エンディング



カイン「この私が負けるとは……」
ケビン「これが最後のチャンスだ! 答えろ! マーキーはどこだ?」
カイン「……君は彼のことを心から……心配しているのだな……。……安心しろ……あの子なら無事だ……」
ケビン「……それで居場所は……?」
カイン「あの子なら……ここから……の下に……」

☆

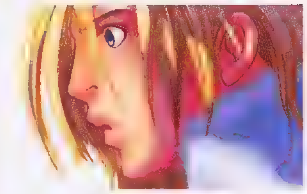
ケビン「マーキー、どこだマーキー。えーい放せテリー!!」
テリー「待てケビン! 今戻ったら死ぬぞ!」
ケビン「マーキーッ!!!」



ケビン「どういう事なんだマーキー。カタキをうつまでは俺達はチームだって言ってたじゃないか……」
テリー「……」



ケビン「なのに……おいマーキー!」



ケビン「一人じゃ仇はとれねーだろ!? オイッ……」
テリー「……ッ! ……フッ」
ケビン「テリー……てめえッ!」



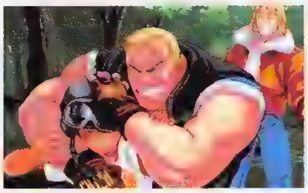
ケビン「一体、何がおかしいってんだ!?」
テリー「だってよ……」



ケビン「ん……?」



マーキー「ZZZ……ZZ……」
ケビン「………………」



ケビン「……コラッ、マーキー! 起きろォ!!」
マーキー「な……なんだよォケビン」
ケビン「……バカヤローがっ!」
マーキー「いたっ痛いってば! ケビン!」



B・ジェニー



突進技が多く、相手を抑えこむ闘いかたを得意とする。ガードキャンセル専用技を持つ、唯一のキャラクター。

6人目対戦前(vs フリーマン)

フリーマン「……女よ、愛ある殺戮へようこそ」
ジェニー「な……何よーん!? や、やる気いー?」
フリーマン「何を怯えている……。ククク……心配するな……」
ジェニー「ヒィッ! こ……こうなったら殺るしかないわ……っ。カ、カマーン、いらっしゃーい」

6人目対戦後(vs フリーマン)

ジェニー「はぁっはぁっ……やったわ……」
フリーマン「貴様は素晴らしかったぞ……」
ジェニー「なーに言ってんの。破いたドレスべんしょうしてよね! それじゃあね、バッハハーイ!」

7人目対戦前(vs グラント)



ジェニー「いやーん真っ暗ー! でもお宝がありそなヨカンよん」
グラント「女ながらしたたかな奴だ。しかし……その細腕では余りに貧弱……ここらで退散した方が身の為だ……」
ジェニー「あぁーら……黒幕さんのご登場のようね……。どうやらホントーにお宝を期待できそうだわ一ぁ」
グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ!」

7人目対戦後(vs グラント)



グラント「……クッ……見かけによらずやるではないか……」
ジェニー「あんたも見かけによらず大した事ないわねー」
グラント「フッ……言うではないか……さらば女……さらばカイン!」

8人目対戦前(vs カイン)



カイン「グラントが敗れるとはな……あの女性……見た目以上にしたたかな様だが……さて……?」



ジェニー「あんたがカインね? フフ……キレーな顔しちゃって……ホントは裏で汚いコトやって、私腹を肥やしてるんでしょう?」
カイン「私には目的があるのでね、金はその為の手段に過ぎない……」
ジェニー「……ふーん目的ね? 一体、何だっていうのさ?」
カイン「何の目的も持たず日々を無価値に過ごす今の社会……。人が"生きる"とはもっと創造的であるべきじゃないか? 私はこの街を完全に独立化させ、力を力で統べる街を創造するのだ」



ジェニー「……このセカンドサウスを独立化ですって? ……あんた……本気なの?」
カイン「さあ……君の生き様を……見せたまえ」

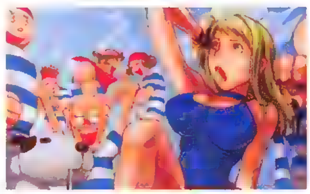
エンディング



カイン「クッ……私の負けか……」
ジェニー「あんた……考えすぎよん。楽しく笑って過ごせるならそれはそれでいいじゃん?」
カイン「フ……成る程……君は素直だな。チャラチャラしている様に見えるが、実に澄んだ目をしている……」
ジェニー「……」
カイン「……そんな顔をするな。さあ……私はここまでだ……」
ジェニー「はやく逃げて……! はっ、あんた……まさか!? ……死ぬ気?」



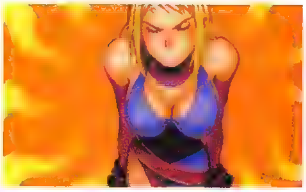
ジェニー「……う……」
部下A「……ちょう……。……艦長!」
ジェニー「……あ……」



ジェニー「あれ、ここは?」
部下B「マジやばかったっスよ! あっしらが駆けつけてなきゃー、死んじまってた所でさァ!」



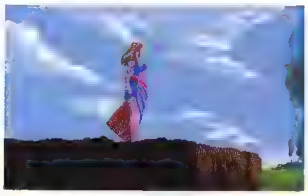
ジェニー「どうやら借りが出来たみたいね……」
部下C「何言ってんすか？　艦長の為ならこれくらいさぁ」
ジェニー「私の他にもう一人、男がいなかった？」
部下A「え……艦長一人だけでしたっスよ？」
ジェニー「そう……ならいいんだ……。ところであんた達……かんじんのお宝は？」
部下B「いやーそれがでさぁ……皆、艦長を助けるのに必死で……。おいてきちまったんスね、これが」



ジェニー「あんた達い……私が一体何の為にしんどい思いをしたと思ってんのー！」



ジェニー「バカー！！」
部下たち「ひー、お助けー！！」



ジェニー「……」



ジェニー「ほんと……バカ」



グラント



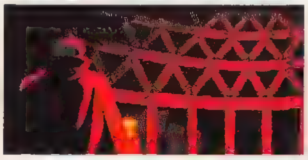
6人目対戦前（vs 北斗丸）

北斗丸「さー準決勝だよ。じゃんじゃん行こー！」
グラント「ほう、幼いな……我も子供の頃から戦ってきた。が……我にとって戦いはゲームではなかった……」
北斗丸「へ？　……何？　何いってんだよ？」
グラント「戦いこそ人間の真実！　それを思い知らせてくれるわ」

6人目対戦後（vs 北斗丸）

北斗丸「う……オイラじゃ勝てないのか……？」
グラント「あがくのだ！　今日を勝てぬ者に明日はない」
北斗丸「オッちゃん……なんかお師匠みたいだ……」
グラント「……長話をしすぎたわ。さらばだ小僧……」

7人目対戦前（vs グラント）



グラント「いでよ……我にすり替わりし者よ……」
影グラント「ほう……戻ってきたか……。が……すでにカインは我が手中。貴様を始末すれば全てが終りだ！」
グラント「貴様ごときに我らが夢……つぶさせはせぬわ！」



グラント「我はグラント……力の殉教者なり……貴殿の持つ力……存分に披露されませいっ！」

7人目対戦後（vs グラント）



影グラント「これが真の暗黒空手……人を超えた拳か……！」
グラント「そう……影である貴様などに使える技ではないわッ！」



影グラント「確かに我は影……しかしそれゆえ誰より貴様を知っている。その消えそうな命の灯火もな……」

8人目対戦前（vs カイン）



カイン「……姉上……あれから何年たったのか……しかし……」



グラント「……お前が感傷にひたるとは珍しいな……何かあったのか？」
カイン「いや……何でもないのだ……ただ、久しぶりに姉上に会いたくてな……。そう……あの頃の姉上に……」
グラント「…………」



カイン「グラントよ……思い出すな……姉上とグラント、そして……俺……。いまこそあの時の約束を果たす時。一緒に行こうグラント！　これからも……俺と共に！」



グラント「……カインよ……お前は何があっても理想をおい続けられるか……？」
カイン「どういう事だ……？　……そうだったな。俺達の間に言葉は不要……。……では、行くぞ！」

エンディング



グラント「俺に負けるとは珍しいではないか……考え事でもしていたのか？」
カイン「いや……グラントよ……もう少しだ……もう少しで理想が実現する……何があろうとついて来るのだ！　二人でなくては意味が無いからな」
グラント「…………」



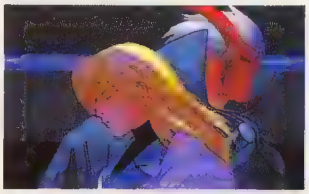
マフィアのボスA「いつまであの若造をのさばらせておくつもりだ？」
マフィアのボスB「安心しろ……手は打っておいた……そろそろ奴もこの世とおさらばしてるだろうよ」



マフィアのボスC「なっ、何者っ!?」
マフィアのボスB「あっ、お……お前はっ！」
マフィアのボスA「ギャアァアーッ」
マフィアのボスB「グエェ」
マフィアのボスC「ヒッヒィィィッ……」



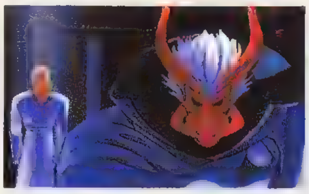
カイン「もうよいグラント。後は俺がやる……」
グラント「そうか……ならば俺はこれで……」



カイン「体をいたわってやれ」
グラント「！」



グラント「そうか……知っていたか」



カイン「……済まぬとは言わぬ……だが必ず俺達の夢を実現しよう」
グラント「それでいい……俺の命はおまえに預けた……。我が親友（とも）よ……」



CPU専用キャラクター

カイン・R・ハインライン



6人目対戦前（vs ロック）

カイン「やはり勝ち残ったな……ロック・ハワード君。私はカイン……この街に暗黒をもたらす者だ。君は私と共に、亡きギースの覇業を成し遂げるべきだ」
ロック「俺は親父とは違う！　そんなもの、この拳でつぶしてやる」
カイン「仕方がないな。力ずくというのも悪くはない！」

6人目対戦後（vs ロック）

ロック「クッ……なんと言われようとかわりはない……」
カイン「ふむ……君の母が生きていると言ってもかね？」
ロック「今何と言った？　母さんが……生きている?!」
カイン「良い返事を期待しているよ……ロック君」

7人目対戦前（vs グラント）

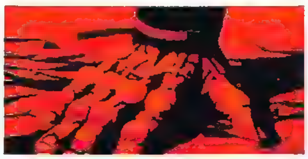


カイン「ここに来るのも久しいな……昔はよく手合わせをしたものだが…………グラント……？」
グラント「……カインよ……お前は何があっても……たとえ独りになったとしても……理想を追い続けられるか……」
カイン「……どういう意味だ？」
グラント「お前が俺すら倒す事が出来なくば……夢は絵に描いたものでしかないだろう…。おまえが理想を実現できる力を持っているか……俺がこの拳で確かめてやるわ！」

7人目対戦後（vs グラント）



グラント「何故だ？　……なぜ全力を出さない?」
カイン「……今日はここまでにしよう。これ以上は何の意味もない」



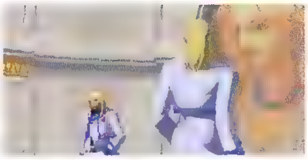
グラント「フッ……まさか全てを知っていたとはな……さすがだ……友よ」

8人目対戦前（vs カイン）

影カイン「……奴が帰ってきたか。しかし……もう遅い……遅すぎたのだ……」

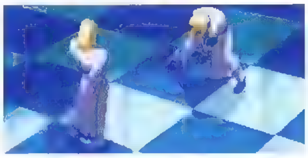


カイン「……そろそろ役者の交代だ。私の留守中、迷惑をかけたな、我が"影"よ……」
影カイン「………………残念だが……この席を君に返すつもりはない……」
カイン「何だと？」
影カイン「人間はしょせん独り……理想の為には常に怜悧でなければならない……が……君は愛する人に優しすぎる。情に流されてしまうような人間に、夢は描ききれないのだよ」



カイン「フッ……残念だが……君が私に似ているのは姿だけだった様だ……」
影カイン「なんとでも言うがいいさ。どちらにしろ今から……私が真実になるのだからな！」

エンディング



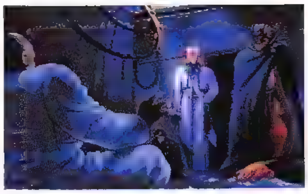
影カイン「まさかこれ程までとは……私の方が甘かったというのか……？」
カイン「馴れ合いは好まぬが……全てを否定し、排除するだけでは人も力も動かぬのだよ……」
影カイン「クッ……どうやら私は勘違いをしていたようだな……。君ならば……夢を実現することが……出来るだろう……。そろそろ別れのようだ……私は……闇にかえろう……」



マフィアのボスA「いつまであの若造をのさばらせておくつもりだ？」
マフィアのボスB「安心しろ……手は打っておいた……そろそろ奴もこの世とおさらばしてるだろうよ」



マフィアのボスC「なっ、何者っ!?」
マフィアのボスB「あっ、お……お前はっ！」
マフィアのボスA「ギャァァアーッ」
マフィアのボスB「グエッ」
マフィアのボスC「ヒッヒィィィッ……」



カイン「もうよいグラント。後は俺がやる……」
マフィアのボスD「なっ……きっ貴様はカイン!?　何故ここが？？？」
カイン「貴方の客人は実におもしろい事を話してくれましてね……とても興味深い内容でした」
マフィアのボスD「そっ……それで……？」



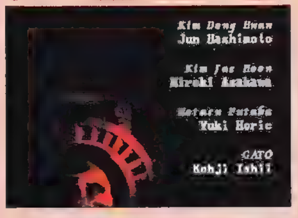
カイン「礼はキチンとしないと……特にあなたには世話になりましたからね……」
マフィアのボスD「うっ……うわぁぁぁーっ！」



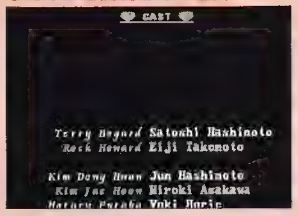
スタッフロール

本作のスタッフロールは、カインを出現させたか否かで変化する。どちらの場合も攻撃ボタン、もしくはスタートボタンで強制的に終了させることが可能。

●カインを出現させなかった場合



●カインを出現させた場合



●いずれの場合にも表示される最終画面



Column 世代を越えて受け継がれる技たち

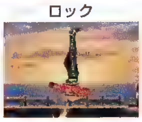
本作には、過去の『餓狼伝説』シリーズに深い関わりを持つキャラクターも登場する。ギースの忘れ形見でテリーに格闘術を学んだロック、キムの息子のドンファンとジェイフン、極限流の師範代・マルコ、アンディの弟子・北斗丸の5人がそれだ。彼らが持つ技のなかには、かつて父や師が使っていたものも多い。ここでは、そんな世代を越えて受け継がれた技の一部を紹介する。

ライジングタックル

テリー



ロック



真空投げ

ギース



ロック

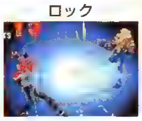


デッドリーレイブ

ギース



ロック



空砂塵

キム



ドンファン



飛燕斬

キム



ジェイフン



鳳凰脚

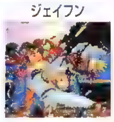
キム



ドンファン



ジェイフン



龍虎乱舞

リョウ



マルコ



空破弾

アンディ



北斗丸



『餓狼 MARK OF THE WOLVES』ART GALLERY



[illegible]社「ネオジオフリー[illegible]
[illegible]年12月号付録ポスター



[illegible]ARK OF THE WOLVES
[illegible]



[illegible]





アスキー [illegible] MARK OF THE
WOLVES [illegible]







ポスター用キャラクター単体

CHAPTER 2

龍虎の拳シリーズ





龍虎の拳

発売日●'92年9月24日
基　板●MVS(102メガ)

STORY

極限流空手の伝承者である、"無敵の龍"リョウ・サカザキと"最強の虎"ロバート・ガルシア。何者かに連れ去られたリョウの妹・ユリの消息を追い、ふたりは危険な街サウス・タウンに乗りこむ。そこでは、街の覇権をめぐる陰謀が彼らを待ち受けていた——。



100メガビット以上の容量を使った「100メガショック」シリーズの第1弾。新たな駆け引きを生んだ気力システムをはじめ、ストーリー性を重視した対CPU戦、超必殺技、舞台俳優を起用したボイスなど、数々の斬新な試みを導入。対戦格闘ゲームの常識を打ち破ったその内容は、同ジャンルの後発作品に大きな影響を与えた。

GAME SYSTEM

●操作方法

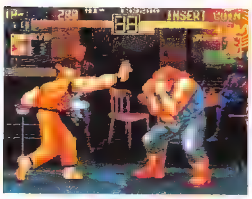
8方向レバー+4ボタンでキャラクターを操作する。レバーをすばやく➡➡と入力すると前方ダッシュ、⬅⬅と入力すると後方ダッシュが可能。ボタンはⒶでパンチ攻撃、Ⓑでキック攻撃、Ⓓで挑発を行なう。Ⓒはキャラクターの状態やほかのボタンの影響で、役割が変化(後述)。

●気力システム

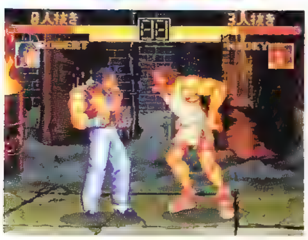
本作では、個々のキャラクターに体力のほか「気力」というパラメータが設定されている。気力は必殺技を使うたびに減少し、その残量は体力ゲージの下にある気力ゲージで確認することが可能だ。

必殺技は出したときの気力の残量に応じて、技の形態や攻撃力が変わる。気力が少ないと、攻撃力の低下、ヒット数の減少、飛び道具なら出てすぐに消滅する、といったことが起こる。また、一部の必殺技は気力が不足していると、出すことすらできない。

減った気力は、時間の経過とともに少しずつ回復するほか、ⒶorⒷを押しつづければ急速に気力をためる「気力回復」が可能(ただし、気力回復中は無防備となる)。なお、気力は相手に挑発されたときにも、一定量減少してしまう。



◀気力がゼロになると、一部の飛び道具は、発生してすぐに消えてしまう。



▲自分の気力を回復する「気力回復」と、相手の気力を減らす「挑発」。このふたつをうまく使うことが、闘いにおいては重要となる。

●画面のズームイン・ズームアウト

間合いの遠近に応じて、キャラクターの大きさが2段階に変化。間合いが近づけば画面がズームインし、遠ざかればズームアウトする。

●飛び道具の打ち消し

すべての飛び道具は、タイミングよく基本技や必殺技を出すと、ノーダメージで打ち消すことができる。



◀覇王翔吼拳や地をはうローリングアッパーも、基本技で打ち消すことが可能。

●Ｃボタンの役割

Ⓒは状況に応じて、以下のように役割が変化する。なお、一部のキャラクターにはできない行動もある。

ⓐ強攻撃

Ⓒを押すと、直前にⒶを押していた場合かラウンド開始後は強パンチが、直前にⒷを押していた場合は強キックが出る。

ⓑ同時押し攻撃

Ⓒを押しながらⒶorⒷで、キャラクター特有のパンチorキック攻撃になる。

ⓒ投げ技

立っている状態で、地上にいる相手に密着してⒸを押すと、投げ技を仕掛ける。

ⓓ空中後ろ蹴り

ジャンプ中にⒸで、背後に攻撃する。

ⓔ三角蹴りor三角跳び

後方ジャンプ中に画面端でⒸを押すと、レバーがニュートラルか⬇要素に入力されていれば急降下の跳び蹴り(三角蹴り)を、それ以外の方向に入力されていれば高くジャンプ(三角跳び)をする。



◀相手のガード方向をまどわせる空中後ろ蹴り。ただし、命中させるのは難しい。

●ボーナスゲーム

対CPU戦でシーン2、4、6をクリアすると、つぎのシーンへ進む前にボーナスゲームに挑戦できる。ボーナスゲームは下記の3種類のなかから選べ、成功するとそれぞれに対応したメリットを得ることが可能だ。ただし、これらのメリットは対CPU戦にしか影響しない(対2P戦では、体力・気力ともに最大値が特定の値に固定され、超必殺技も最初から使える)。

ⓐビール瓶切り

画面中央でゼロから最大値までの蓄積をくり返すゲージを、Ⓐを押して止める。ゲージが規定量以上なら成功となり、気力ゲージの最大値が一定量増加。

ⓑ氷柱割り

画面中央に表示されているゲージをⒶ連打で蓄積させ、時間切れになったときにゲージが規定量以上あれば成功。体力ゲージの最大値が一定量増える。



◀スパッと爽快、ビール瓶切り。デモ画面でこのカッコよさに魅せられた人も多い。



▶意外に知られていないが、氷柱が1本も割れないとヘンな顔をして痛がるのだ。



▲覇王翔吼拳をテンポよく連発するには、技の動作中にレバーを➡から反時計まわりに1回転させ、技の硬直が解けたらⒶを押すといい。

ⓒ超必殺技伝授

標的に向かい、覇王翔吼拳を連発する。制限時間内にノルマ回数ぶん成功すれば、以降の対CPU戦で覇王翔吼拳を使うことが可能になる。なお、このボーナスゲームのみ、一度成功すると以後は選べない。

●対CPU戦

本作の対CPU戦は「ストーリー・モード」と呼ばれ、CPUキャラクターを倒すことで、ユリの行方を追う物語が展開していく。なお、対CPU戦ではリョウとロバート以外のキャラクターを使うことはできない。



◀複雑にからみ合う人間関係。ドラマチックな展開はゲームをおおいに盛り上げる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

vs 1人目(藤堂)
▼
vs 2人目(ジャック)
▼
ボーナスゲーム
▼
vs 3人目(リー)
▼
vs 4人目(キング)
▼
ボーナスゲーム
▼
vs 5人目(ミッキー)
▼
vs 6人目(ジョン)
▼
ボーナスゲーム
▼
vs 7人目(Mr.ビッグ)
▼
vs 8人目(Mr.カラテ)
▼
エンディング

SECRET FEATURE

●隠し必殺技・龍虎乱舞

リョウとロバートのみ、体力ゲージが最大値の4分の1以下で、なおかつ気力ゲージが満タンのとき、⬇⬊➡+Ⓒ、Ⓐと順番に入力すると、ガード不能の隠し必殺技・龍虎乱舞が出せる。超必殺技の覇王翔吼拳とちがい、上記の条件さえ満たせば、対CPU戦の1人目の相手との闘いから出すことが可能だ。

なお、体力および気力の条件は、対CPU戦での初期状態が基準。ボーナスゲーム成功後や対2P戦など、体力や気力の最大値が増えている場合でも、対CPU戦の初期値の4分の1以下に体力ゲージが減り、対CPU戦の初期値と同じぶんの気力ゲージがたまっていれば、龍虎乱舞を使用できる。



▲▶両腕を交差させるポーズから突進し、無数の連撃を相手にたたきこむ。ちなみに、突進中は飛び道具を打ち消すことが可能。



◀龍虎乱舞はガード不能なうえ、攻撃判定が広く、ジャンプで避けるのも難しい。

●キングの服が破れる

相手がキングのとき、必殺技、超必殺技、隠し必殺技のいずれかでKOすると、キングの着ている服が破れてしまう。対CPU戦の場合は、それに合わせて、対戦後に表示されるキングのグラフィックやメッセージも変わる。



◀キングは表向きは男性で通っていたが、服が破れることで女性だと発覚する。



▶こちらは対2P戦でしか見られない、2Pカラーのキングによる脱衣ポーズ。

●対2P戦でMr.ビッグ、Mr.カラテを使う

Mr.カラテとの対CPU戦に乱入したときにかぎり、Mr.ビッグまたはMr.カラテを選んで対2P戦をプレイすることができる(同キャラ対戦も可能)。なお、Mr.ビッグ戦に乱入したときには、Mr.ビッグのみ選択できるようになる。



◀どちらも対2P戦では、性能がやや弱体化されているが、それでもかなり強い。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『龍虎の拳』

■28,000円　■'92年12月11日発売

基本的にはアーケード版と同じ内容。難易度がMVS、EASY、NORMAL、HARDの4段階から、メッセージ言語が日本語、英語、スペイン語のなかから、それぞれ選択可能。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。



◀日本語以外の言語だと、ジョンの挑発と勝利時のボイスが変わる。

ネオジオCD版『龍虎の拳』

■6,800円　■'94年9月9日発売

ネオジオCD本体と同時に発売されたソフト19本のうちのひとつ。ゲーム中にデータを読みこむ回数は少なめで、スムーズにプレイが楽しめる。内容はネオジオ版と同じ。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

スーパーファミコン版『龍虎の拳』

■9,800円　■'93年10月29日発売

全キャラクターに隠し必殺技が用意され、さらに独自のエンディングなどの隠し要素が多数追加された。ケイ・アミューズメントリース発売。

メガドライブ版『龍虎の拳』

■8,800円　■'94年1月14日発売

内容はネオジオ版と同じだが、画面のズームイン&アウトは削除された。隠しコマンドを入力すると、対2P戦のオプション設定が可能になる。セガ・エンタープライゼス発売。

PCエンジン・スーパーCD-ROM²版『龍虎の拳』

■6,900円　■'94年3月26日発売

アーケードカード専用。ネオジオ版と内容は同じで、再現度は高い。ネームエントリーによる裏ワザや、隠しミニゲーム「大根切り」などのオリジナル要素も収録。ハドソン発売。

Column 隠し必殺技・龍虎乱舞を探せ!

アーケード版『龍虎の拳』の発売当時、"必殺技を探せ!"という一大キャンペーンが行なわれた。これは「(出しかたが)ノーヒントの超強力な奥義」として、パンフレットや雑誌広告などにその存在がほのめかされていた隠し必殺技「龍虎乱舞」のコマンドを見つけよう、というもの。正解者のなかから先着1万名に非売品の「龍虎の拳トランプ」が当たることもあってか、当時のプレイヤーたちは龍虎乱舞のコマンド探しに躍起になった。

しかし、覇王翔吼拳も含めたほかの必殺技とちがい、龍虎乱舞は出しかたを知る手がかりがゲーム中には存在しない。そのため、コマンド探しは困難をきわめた。なかにはひとりで対2P戦をプレイし、動かない相手にいろいろなコマンドを試すプレイヤーもいたが、体力をある程度減らさなければ龍虎乱舞は出ないため、この方法でコマンドを発見できた人はまれだろう。

最終的には、正解者が1万人に達するまでに4ヵ月ほどかかったようで、'93年の初頭にキャンペーンは終了し、雑誌で正解のコマンドが発表された。なお、本来とは異なる⬅⬋⬇⬊➡+Ⓒ、Ⓐというコマンドでも龍虎乱舞を出せることが途中で発覚し、そのコマンドで応募した人も最終的には正解になった、というエピソードも残っている。



▲これが賞品の「龍虎の拳トランプ」(じつは任天堂製)。ジョーカーがゲーマントなあたり、時代を感じさせる。

テレビアニメ『龍虎の拳』を検証する!

'92年末、『餓狼伝説』がスペシャル番組としてテレビアニメになった。それが好評だったことを受けて、'93年12月23日には『龍虎の拳』のアニメもテレビ放映された。それが『バトルスピリッツ　龍虎の拳』だ。

——空手道場の道場主兼何でも請け負い屋のリョウ(声:別所哲也)が、ガルシア財団の放蕩息子・ロバート(声:池田政典)とともに、依頼されたシャム猫捜索の最中、偶然乱闘に巻きこまれる。ふたりはからくもその場をのがれたものの、巨大な宝石"シリウスの瞳"を持ち去ったとMr.ビッグ(声:家弓家正)にカンちがいされ、リョウの妹・ユリ(声:浜崎　歩)を人質に取られてしまう……。

といった展開で進むこのアニメ、原作であるゲームとはストーリーだけでなく、設定も大きく異なっている。たとえばアニメ版のリョウは、母ゆずりの金髪など見る影もない黒髪だし、キング(声:勝生真沙子)はテレビ放映のころには女性であることが知れ渡っていたためか、最初から女性として登場。ジョン(声:塩沢兼人)はユリにナイフを突きつけ、薄ら笑いを浮かべるアブナイ人と化した。そして一番ギャップが激しいのは藤堂(声:青野　武)で、アニメ版ではなんと刑事! 声がデカく、真っ先に現場に突入するもドジを踏む、典型的な銭●のとっ●あんタイプで、リョウやロバート以上に目立っている。とくにMr.ビッグを逮捕すべく、ビルを破壊して突入する場面は必見だ。なお、残念ながら、リー、ミッキー、Mr.カラテの3人はアニメには登場しない。

ほかにも、各キャラクターの必殺技が全編を通してひとつも使われていないなど、アニメ版『龍虎の拳』はゲームとは明らかに一線を画している。それでも、リョウとロバートの独特の掛け合いなどに『龍虎』テイストを感じさせる、不思議な作品だ。



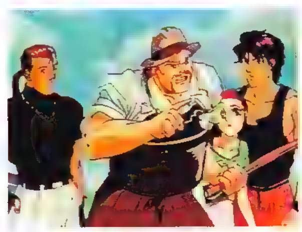
◀リョウとジャックの一騎打ち。格闘シーンも随所にちりばめられている。



▶ユリをさらって逃げる悪人たち。ユリの頭に手をかけるジョンの笑顔がブキミ。



▲アニメ版『龍虎の拳』のおもな登場キャラクターたち(写真はレーザーディスクのジャケット)。左下のキングがコワい……。



▲左から2番目が"ハラキリ刑事"こと藤堂警部。「"シリウスの瞳"を取りもどせなければ腹を切る」とマスコミに言い放った熱血刑事だ。

リョウ・サカザキ



飛び道具の虎煌拳は、遠距離からのケンセイに最適。接近戦ではローキックと暫烈拳による揺さぶりが効果的だ。

1人目対戦前 (vs 藤堂)

藤堂「ふむ……来よったか!!」
リョウ「妹の居場所を教えてもらおう!」
藤堂「お前のその拳で聞くが良い」

1人目対戦後 (vs 藤堂)



藤堂「女の居場所はわしにも分からん……。バイカーのジャックなら何かを知っているかもな……」



リョウ「ユリ……必ず助け出してやる!」

2人目対戦前 (vs ジャック)

リョウ「お前がジャックか?」
ジャック「何の用だ!! 小僧!! 人に物を頼む時は頭を下げる物だぜ。分かるか? 小僧!!」

2人目対戦後 (vs ジャック)



ジャック「ちっきしょう! 不良にもメンツがあるんだ。女子供に手は出さねえ。それらしい女の子ならチャイナ・タウンで見かけたぜ……」
リョウ「何てタフな奴だ! もっと技に磨きをかけなければ!」

3人目対戦前 (vs リー)



リョウ「お前も、奴等の仲間か!!」
リー「ひょ……ひょひょひょひょひょひょ」
リョウ「口で、言ってもわからんようだな」

3人目対戦後 (vs リー)



リー「レストラン『ラ・モール』の用心棒なら何か知っているはずぢゃ」
リョウ「こうなったら町中の奴等をぶっ飛ばしてでも捜し出してやる」

4人目対戦前 (vs キング)

キング「お待ちしておりました」
リョウ「お前の様な奴に用は無い。ここのバンサーに会わせてもらおう」
キング「貴様!! 俺をみくびるなよ!!」

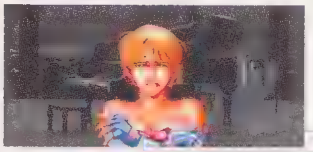
4人目対戦後 (vs キング)

●フィニッシュが基本技or投げ技のとき



キング「くうっ……バンサーになってから負けたのは初めてだぜ……。俺の知っている事を話そう。ユリは港の軍事施設にいる……ただし、ダウン・タウンのミッキーでないと軍事施設には潜り込めんだろう」
リョウ「ユリ……」

●フィニッシュが必殺技、超必殺技、隠し必殺技のいずれかのとき



キング「くやしいけれど……私の負けよ……。私が知っている事は、ユリが港の軍事施設にいるという話だけ。ダウン・タウンのミッキーでないと軍事施設には潜り込めないわ」
リョウ「ユリ……」

5人目対戦前 (vs ミッキー)

リョウ「ミッキーだな! 俺が何故ここに来たのか……判っているな!!」
ミッキー「てめえ、ポリスの回し者だな!!」

5人目対戦後 (vs ミッキー)



ミッキー「港までは、案内しよう。だが空母の中までは、ごめんだぜ」
リョウ「武器をもった奴が相手なら『覇王翔吼拳』を使わざるを得ない」

6人目対戦前 (vs ジョン)

ジョン「さぁ……来い!! 叩きつぶしてやる」

6人目対戦後 (vs ジョン)



ジョン「この先の工場へ行け……そこには、俺のボスが居る」
リョウ「どんな奴が出てこようが、俺の力で倒してやる!!」

7人目対戦前 (vs Mr.ビッグ)

Mr.ビッグ「さぁ、来い!!」

7人目対戦後 (vs Mr.ビッグ)



Mr.ビッグ「港の近くにある空手道場を捜せ! 不敗の格闘家がお前を待っている」
リョウ「……」

8人目対戦前 (vs Mr.カラテ)

リョウ「ユリ……妹は無事だろうな!! その面叩き割って正体を暴いてやる」

このあとに共通エンディングが流れる

ロバート・ガルシア



基本性能はリョウとほぼ同じだが、必殺技の出るまでが早く、出したあとのスキが大きいという点が異なる。

1人目対戦前 (vs 藤堂)

藤堂「ふむ……来よったか!!」
ロバート「おっさん! ユリちゃんの居場所を教えてんか?」
藤堂「お前のその拳で聞くが良い」

1人目対戦後 (vs 藤堂)

藤堂「女の居場所はわしにも分からん……。バイカーのジャックなら何かを知っているかもな……」



ロバート「待っといてやユリちゃん」

2人目対戦前 (vs ジャック)

ロバート「兄ちゃんがジャックやろ?」
ジャック「何の用だ!! 小僧!! 人に物を頼む時は頭を下げる物だぜ。分かるか? 小僧!!」

2人目対戦後 (vs ジャック)

ジャック「ちっきしょう! 不良にもメンツがあるんだ。女子供に手は出さねえ。それらしい女の子ならチャイナ・タウンで見かけたぜ……」
ロバート「まだ強い奴が出てきそうやなぁ。しゃあない!! 稽古でもしよか!」

3人目対戦前 (vs リー)

ロバート「うわっ! 危ないやんか」
リー「ひょ……ひょひょひょひょひょひょ」
ロバート「お前も、悪の一味みたいやのう!」

3人目対戦後 (vs リー)

リー「レストラン『ラ・モール』の用心棒なら何か知っているはずぢゃ」
ロバート「くそっ! もう……こないなったらそこら中で派手にやったる」

4人目対戦前 (vs キング)

キング「お待ちしておりました」
ロバート「軟弱者には用が無いんや! ここのバンサー呼んで来いや!!」
キング「貴様!! 俺をみくびるなよ!!」

4人目対戦後 (vs キング)

●フィニッシュが基本技or投げ技のとき

キング「くうっ……バンサーになってから負けたのは初めてだぜ……。俺の知っている事を話そう。ユリは港の軍事施設にいる……ただし、ダウン・タウンのミッキーでないと軍事施設には潜り込めんだろう」
ロバート「大丈夫やろうなユリちゃん」

●フィニッシュが必殺技、超必殺技、隠し必殺技のいずれかのとき

キング「くやしいけれど……私の負けよ……。私が知っている事は、ユリが港の軍事施設にいるという話だけ。ダウン・タウンのミッキーでないと軍事施設には潜り込めないわ」
ロバート「大丈夫やろうなユリちゃん」

5人目対戦前 (vs ミッキー)

ロバート「おい!! そこの運び屋の兄ちゃん、ちょっとツラ貸しいや!!」
ミッキー「てめえ、ポリスの回し者だな!!」

5人目対戦後 (vs ミッキー)

ミッキー「港までは、案内しよう。だが空母の中までは、ごめんだぜ」
ロバート「軍事施設の中に居るってかぁ。ごっつい黒幕が居るんかいな?」

6人目対戦前 (vs ジョン)

ジョン「さぁ……来い!! 叩きつぶしてやる」

6人目対戦後 (vs ジョン)

ジョン「この先の工場へ行け……そこには、俺のボスが居る」
ロバート「どんな黒幕が居っても、わいの力で倒したるわい」

7人目対戦前 (vs Mr.ビッグ)

Mr.ビッグ「さぁ、来い!!」

7人目対戦後 (vs Mr.ビッグ)

Mr.ビッグ「港の近くにある空手道場を捜せ! 不敗の格闘家がお前を待っている」
ロバート「くそう!! 絶対に許さんでぇ」

8人目対戦前 (vs Mr.カラテ)

ロバート「どぉら!! 何が不敗の格闘家じゃ。天狗の面つけて笑かしよんな!!」

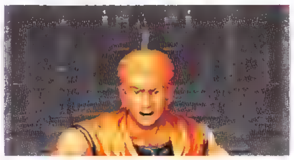
このあとに共通エンディングが流れる

エンディングについて

対CPU戦でMr.カラテを倒すと、「使用キャラクターがMr.カラテにトドメを刺そうとして、ユリに止められる」という演出が挿入されたのち、共通のエンディングが流れる（ユリのセリフは使用キャラクターがリョウかロバートかで変化）。



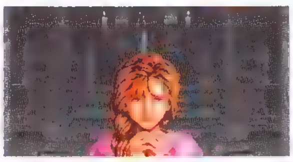
リョウを使ってクリア
ユリ「やめて！！　お兄ちゃん」
ロバートを使ってクリア
ユリ「やめて！！　ロバートさん」



リョウ「ユリ！！　大丈夫か？　心配したんだぞ……」



ロバート「ユリちゃん」



ユリ「ウン！　私は何ともないの……お兄ちゃん……その人は……その人は、私たちの……」



スタッフロール

黒い画面にスタッフ名が浮かんでは消える。エンディングの「TO BE CONTINUED?」と同様の演出。



藤堂竜白（とうどうりゅうはく）



リーチの長い中段ヒジ打ちと、攻撃前後のスキが小さい必殺技の「重ね当て」が強力。キック攻撃も相手に当てやすい。

キング



飛び道具のベノムストライクは、スピードが速く頼れる武器。烈風脚は密着して当てると大ダメージを与えられる。

ジャック・ターナー



必殺技はいずれも攻撃力が高い反面、予備動作が大きい、ガードされるとスキだらけになる、といった欠点を持つ。

ミッキー・ロジャース



Ⓒを押しながらⒶorⒷで出せるアッパー攻撃が、対空技として抜群の性能を誇る。飛び道具と併用すると強力だ。

リー・パイロン



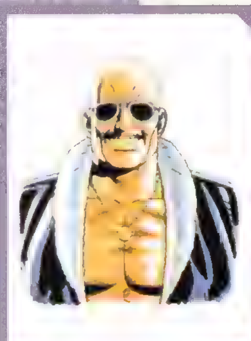
すばやい動きとトリッキーな技で、相手をホンロウできる。ただし、攻撃を受けると大きく吹き飛ばされるのが難。

ジョン・クローリー



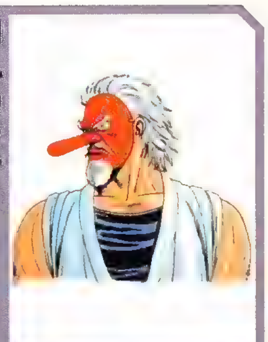
高速の飛び道具メガ・スマッシュと、接近戦で役立つオーバードライブキックとで、距離を問わず闘える。

Mr.ビッグ



必殺技はいずれもスキが大きく、ジャンプもできないため、動作のすばやいダッシュをからめた戦法が主軸となる。

Mr.カラテ



基本性能はリョウとほぼ同じだが、技の動作が全般的にリョウより速い。ただし、龍虎乱舞を使うことはできない。

※……対2P戦のみ

Column

「龍虎の拳」に新説登場!?
スーファミ版エンディング

『龍虎の拳』の物語は、本作中では謎を残したまま終わってしまうが、じつはSFC版を難易度4以上でクリアすると、アーケード版のつづきを見ることができる。しかも、これはのちに『龍虎の拳2』で語られる話とは少しちがっているのだ。ここにその全文を掲載しよう。

タクマ「リョウ、さすがだな。しばらく見ぬ間にずいぶんと腕をあげたもんだ」
リョウ「父さん！　いったい……いったいどういうことなんだ！」
タクマ「リョウ。わしはお前たちのもとを去ってからロネットを事故死させた奴を追って各地を歩き回った。やがてわしはこのサウス・タウンへとやってきたのだが、なかなか手がかりがつかめず、わしは酒浸りの生活が続くようになった。ギャンブルにも手を出し、たがくの借金まで作るありさまだった。そして路頭に迷ったわしの前に、ある男があらわれ、その男はギース・ハワードと名のり、奴はわしの借金をかた代わりする代わりに、事業の手助けをしてほしいと言ってきた。だがわしは、ギースの本性を知ってしまった。ギースと奴の部下、BIGとの密談を聞いてしまったのだ……」

☆

Mr.ビッグ「ギース様、ここまでくればサウス・タウンを手中に納めるなどもはや時間の問題でしょう。ただ、あのジェフ・ボガードとかいう男、はやく始末しておかねば後々やっかいな事になろうかと……」
ギース「フッ、それならばすでに手は打ってある。この間ひろってきたあのタクマとかいう男、聞けば極限流空手の師範とか……。ストリートファイトと称しジェフと戦わせ、奴をけす。その後でタクマもけせば、なあに造作もないことよ」

☆

ロバート「ギースか……そいつが黒幕ちゅう訳やな。よし、わいがかるくかたづけたる！」
リョウ「ロバート、おちつけ！　父さん、続けてくれ！」
タクマ「後でわかったことだが、奴も拳の達人らしく、奴の手でその男を始末できただろう。だが、そんなことをすれば実業家としての地位が危ぶまれる。そこで奴は極限流空手師範のわしの存在を知りその力を利用しようとした訳だ。むろん、わしはそんなことには応じなかったが、奴はユリを人質にとって……わしは奴の言うことを聞くしかなかった」
リョウ「なんて奴だ、ひきょうなまねをしやがる！」
タクマ「リョウ、それにユリ。とつぜんお前たちの前から去ったうえ、こんなことにまき込んでしまって……。ずいぶんと苦労かけたな。わしはお前たちに父親らしいことを何もしてやれなかった。わしを許してくれ。わしは父としても人間としても最低の人間だ……」
ユリ「お父さん……。お兄ちゃん、お父さんを許してあげて！」
リョウ「父さん、もういいよ。無事でさえいてくれたら。生きていてくれさえすれば、俺は何も言うことはないよ」
タクマ「リョウ……」

☆

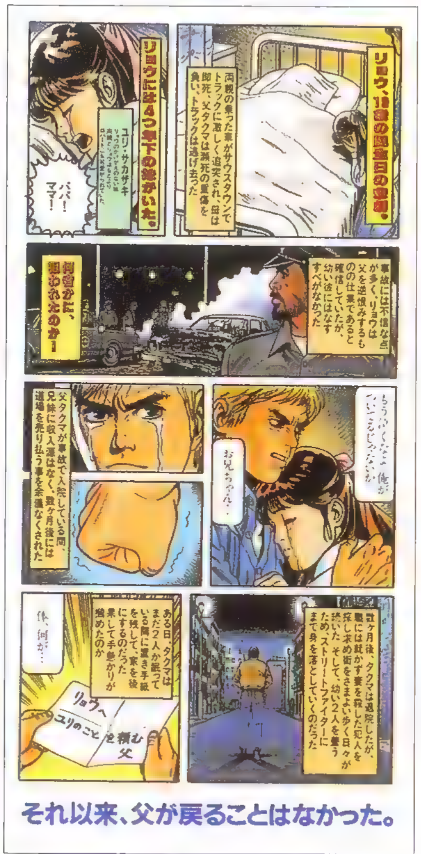
数日後タクマは、極限流空手師範の座を息子のリョウへゆずり、みずから街外れに小さな道場を開き、日夜指導にあたっていた。一方道場にもどったリョウとロバートはさらなる修行を続けた。
ロバート「おらおら、どうしたリョウ」
リョウ「のぞむところだ！」


龍虎の拳
リョウ・サカザキは極限流空手の師範である厳格な父から、日々厳しい特訓を受けていた
しかし気弱で心優しいリョウにとってそれは、あまりにも厳しく耐え難いものであった
こんな修行耐えられないよ
リョウ・サカザキ
ドタッ
私が元気なうちにお前に極限流のすべてを伝授しておきたいんだ。
タクマ・サカザキ
この世の中、自分の力で成功を勝ち取らない限り、お前を誰も助けてはくれないんだぞ
ロバート・ガルシア

1


実業家の裕福な家庭に生まれたロバートは何不自由ない生活の中、幼い頃から後継ぎとなるべく、父から帝王学を学ばされていた
ロバートにとってはそれが何よりも苦痛であった
いいかロバート将来、私の後を継いで世界一の大富豪になるんだぞ。ワッハッハッハッ……
アルバート・ガルシア
僕、本当はお父さんの後継ぎなんていやなんだ自分の力で成功をつかみたいんだ
待て！ロバート、どこへ行く！
家を飛び出したロバートは、父の友人であるタクマ・サカザキの道場へ行き極限流空手を伝授して欲しいと頼み込んだ
タクマはロバートの志を汲み快く受け入れ、リョウと共に修行を積ませることにした
数ヶ月後、ロバートは、単身、修行の旅に出た。
リョウとロバート、対照的な2人の運命は…

2


リョウ、18歳の誕生日の悲劇。
両親の乗った車がサウスタウンでトラックに激しく追突され、母は即死、父タクマは瀕死の重傷を負い、トラックは逃げ去った
リョウには4つ年下の妹がいた。
ユリ・サカザキ
パパ！ママ！
事故には不信な点が多く、リョウは父を逆恨みするものの仕業であると確信していたが、幼い彼にはなすすべがなかった
何者かに、狙われたのか！
お兄ちゃん…
父タクマが事故で入院している間、兄妹に収入源はなく、数ヶ月後には道場を売り払う事を余儀なくされた
数ヶ月後、タクマは退院したが、家には戻らず妻を殺した犯人を探し求め街をさまよい歩く日々が続いた
そして、幼い2人を養うため、ストリートファイターにまで身を落としていくのだった
ある日、タクマはまだ2人が眠っている間に置き手紙を残して、家を後にするのだった
果して手懸かりが掴めたのか
リョウへ
ユリのことを頼む
父
それ以来、父が戻ることはなかった。

3


成長したリョウは妹のユリを養うために、早朝から夜中まで、死に物狂いで働いた
ガッ
しかし、生活は苦しく、ユリに贅沢をさせてやることなどできるはずもなかった。
ママ…
父さん、俺は一体どうすればいいんだ。
この世の中、自分の力で成功を勝ち取らない限り、お前を誰も助けてはくれないんだぞ。
自分の力で勝ち取る…
2人の生活は日毎苦しくなっていった
ユリに苦労はさせたくない、その一心でリョウはストリートファイトに身を投じた
お兄ちゃん
やめてェ！
お願い！もうこんなことはやめて。私、贅沢なんてしなくていい。今のままで充分幸せだもん。
いいんだ。ユリ…。

4


数年後、リョウは街でも評判のストリートファイターに成長した
リョウ！

5


サウスタウン…
その頃、サウスタウンでは…。
一見は活気溢れるビジネス街
しかしその裏側では、欲望と悪意が渦巻いていた
一体、誰が、何のために、ユリをさらったのか!?

6



龍虎の拳2

発売日●'94年2月3日
基　板●MVS(178メガ)

STORY

ユリ誘拐事件解決から1年後。平穏な毎日を送っていた面々のもとに、異種格闘技戦の大会「キング・オブ・ファイターズ」開催の知らせが届いた。腕試しや賞金獲得などの目的で12名の格闘家が出場を決意するが、大会の背後には主催者の黒い野望が渦巻いていた……。



グラフィックや演出などが、前作より大幅にパワーアップされたシリーズ第2弾。最大の特徴である気力システムはそのままに、より白熱した対2P戦が楽しめるようにさまざまな調整がほどこされている。また、真の最終ボスであるギース・ハワードの存在によって、「餓狼伝説」シリーズとのつながりが明らかにされた。

GAME SYSTEM

前作「龍虎の拳」から、以下の点が変更された。

●**キャラクターの追加と削除**

前作に登場したキャラクターから、藤堂竜白とMr.カラテが削除され、かわりにユリ・サカザキ、タクマ・サカザキ、如月影二、テムジン、ギース・ハワードの5人が追加された。



◀前作のとらわれのヒロイン・ユリ(左)と、新キャラクターのテムジン(右)。

●**操作方法**

各ボタンの役割は、基本的に前作と同じだが、ⒶorⒷを押しつづける時間によって攻撃の強弱を使いわけられるようになった(長く押しつづけると強攻撃)。

●**Ｃの役割の変化**

Ⓒを押すことで可能な行動が、前作から以下のように変更された。

ⓐ前作ではⒸを押すと、直前に押したボタン(パンチかキック)に対応した強攻撃が出たのが、本作では弱攻撃になった。

ⓑⒸを押しつづけることでも、気力回復が行なえるようになった。

ⓒ三角蹴りが削除され、レバーの入力方向に関係なく三角跳びが出るようになった(ミッキー、Mr.ビッグをのぞく)。

ⓓジャンプ中にⒸで出せた空中後ろ蹴りが削除された。

●**超必殺技と隠し必殺技**

前作ではリョウとロバートにしかなかった超必殺技と隠し必殺技が、本作では全キャラクターに個別に用意されている。

●**投げ技と受け身**

通常の投げ技のほか、自分と相手が空中にいる状態で投げる空中投げ、気力を消費して出すコマンド投げが一部のキャラクターに備わった。また、ほとんどの投げ技は、投げられた側が接地する直前にⒶ～Ⓒのいずれかを押すと、受け身をとってダメージが軽減される。



◀受け身をとると、キャラクターによってはすばやく立ち上がることが可能だ。

●**ボーナスゲーム**

ステージ3、6、9終了後に、ボーナスゲームに挑戦できる。以下のⓐⓑⓒから好きなものに挑むことが可能だ(ⓒは一度成功すると以後は選択できない)。

ⓐ気力鍛錬の行

画面中央で増減をくり返すゲージをⒶで止める。ゲージの量が規定値以上なら成功で、気力ゲージの上限が増加。

ⓑ体力鍛錬の行

画面の左右から登場する敵を、制限時間内にすべて倒す。成功すると、体力ゲージの上限が増える。

ⓒ超必殺技伝授

制限時間内に、規定回数だけ超必殺技を出す。成功すると、以後の対CPU戦において超必殺技が出せるようになる。



◀ジョンのみ「HIT」と書かれたマトに命中させなければ、成功と見なされない。

●**対CPU戦**

対CPU戦では、1人目の相手をMr.ビッグとギース以外のなかから選択できる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

- vs 1～3人目 → ボーナスゲーム → vs 4人目 ：最初に選んだ相手によって決められたキャラクターと対戦
- vs 5～6人目 → ボーナスゲーム → vs 7～9人目 → ボーナスゲーム → vs 10～11人目 ：ランダムで決定したキャラクターと対戦
- vs 12人目(Mr.ビッグ)
- 条件を満たせば → vs 13人目(ギース)
- エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『龍虎の拳2』

■29,800円　■'94年3月11日発売

アーケード版を忠実に再現。難易度やメッセージ言語を変えたり、ゲームスピードを85%、100%、115%、130%の4種類から選択可能。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。



◀メッセージ言語を変えると、一部のキャラクターのボイスも変化。

ネオジオCD版『龍虎の拳2』

■7,800円　■'94年9月9日発売

ネオジオ版と同じ内容。BGMの大半は音楽CD「龍虎の拳2　イメージアルバム」の収録曲に変更された。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

スーパーファミコン版『龍虎の拳2』

■10,900円　■'94年12月21日発売

対2P戦のみギースを使うことが可能。ザウルス発売。

SECRET FEATURE

●**ギースが乱入してくる**

対CPU戦において、12人目まで2勝0敗で倒していくと、Mr.ビッグ戦後にギースとの対決になる。なお、一度も「2勝1敗で勝ち進む」ことがなければ、メモリーカードを利用したり、試合に負けたあと継続プレイをしてもいい。



◀じつは本大会のコミッショナーであるギース。とにかく破天荒に強い。

●**特殊な敗北ポーズ**

地上にいる相手に特定の必殺技、超必殺技、隠し必殺技のいずれかを当てて試合に勝つと、負けた側のキャラクターが、服が破れたり、胸から出血するなどの特別な敗北ポーズをとる。なお、ユリとキングの場合は、勝利メッセージ表示画面のグラフィックも下着姿のものに変わる。





▲ユリ(左)とキング(右)の特殊な敗北ポーズ。見事な脱衣っぷりです。

●**前作のセーブデータを流用**

対CPU戦開始前に、前作『龍虎の拳』のデータをセーブしたメモリーカードを差しておくと、そのセーブデータの対CPU戦における体力ゲージと気力ゲージの最大値、および超必殺技の使用の可否を自動的に引き継ぐことができる。

エンディングについて

対CPU戦では、vs12人目までの戦績により、vs13人目(ギース)との闘いが行なわれるかどうかが決まる。vsギース戦の有無にかかわらず、エンディングおよびスタッフロールは各キャラクターごとに決められたものが流れるが、vsギース戦が行なわれた場合のみ、ギースとの対戦前後に特別なデモを見ることができる。また、その場合エンディング前には、各キャラクター共通で以下のようなギース逃亡デモが挿入される。

1～11人目
↓
12人目(vs Mr.ビッグ)
↓ 条件を満たせば
13人目(vs ギース)
↓
ギース逃亡デモ
↓
エンディング

ギース逃亡デモ



執事「ギース様、間もなく日本の領空にはいります」
ギース「そうか、わかった。サウス・タウンの方はどうか?」
執事「はっ、すべて計画どおりにことははこんでいるようです。ただ……」
ギース「ただ、どうした? いってみろ」
執事「はいっ、ジェフ・ボガードの事についてですが……ギース様の事をいろいろとかぎまわっているようですが」
ギース「そうか、私がもどってくるまで奴の動きをマークしておけ」
執事「おおせのままに」
ギース「サウス・タウンがこの私のものとなるのも、もはや時間のもんだい。日本でさらなる修行をつみ最強の男となるこの私に、もはやおそれるものなどなにもないわ。ハッハッハッ」

リョウ・サカザキ



攻守にバランスの取れたキャラクターだが、飛び道具や突進技を出すときのスキが大きいのが難点。

13人目対戦前(vs ギース)



黒服「リョウ・サカザキ様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか?」
リョウ「へえ、俺のためにレセプションでもひらいてくれるのかい?」



ギース「貴様がタクマのむすこのリョウか……お会いできて光栄だよ」
リョウ「お前はいったいなにものだ!」
ギース「私の名はギース……ギース・ハワード。いずれこのサウスタウンの支配者となる男だ。私は君のような優れた力を持った男をさがしていたのだ。どうだ? 私と組んでみる気はないか?」
リョウ「貴様がギースか! お前の組織のことは父さんからきいている。お前と組む気はさらさらねえぜ!」
ギース「ならばしかたない。きえろ!」

13人目対戦後(vs ギース)



リョウ「口ばかりでたいしたことない奴だ」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
リョウ「これでもくらいな。覇王!」
☆画面暗転☆
リョウ「うわっ、いったいなんだ?」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
リョウ「まてっ、どこへ行く! ギース!」

ロバート・ガルシア



前作同様、必殺技は出るまでは早いが、出したあとのスキが大きい。急降下してキックを放つ飛燕龍神脚が追加された。

13人目対戦前(vs ギース)

黒服「ロバート・ガルシア様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか?」
ロバート「ええ? わいに会いたいやって。へへッ、人気者はつらいなあ」



ギース「ようこそ、ロバート・ガルシア君。お会いできて光栄だよ」
ロバート「なんやおまえは? わいをこんなとこにつれてきて、なんのようやねん!」
ギース「私の名はギース……ギース・ハワード。いずれこのサウスタウンの支配者となる男だ。私は君のような優れた力を持った男をさがしていたのだ。どうだ? 私と組んでみる気はないか?」
ロバート「なんでお前と組まなあかんねん。さっさとかかってこんかい!」

13人目対戦後(vs ギース)

ロバート「どうや、わいの強さビビッたやろ!」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
☆画面暗転☆
ロバート「なんや! どないなっとんねん!」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
ロバート「こら、にげんのか? またんかい!」

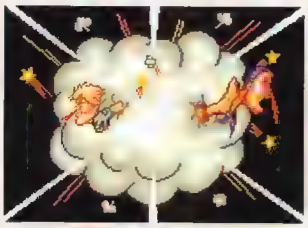
エンディング(リョウ・サカザキ)



リョウ「やっぱり俺が優勝か。大した奴はいなかったな」
ロバート「リョウ、やったな。お前ほどの男が俺のライバルとは、はなが高いで」
リョウ「ありがとう、ロバート」
ロバート「ところで、ここまでの旅費と今までの借金やけどな、優勝賞金からひかせてもらったで。で、これがお前のとり分。ホレ、500円」
リョウ「ごっ、500円? ロバート、お前なあ……」



ロバート「金の事はきっちりせんとなあ。なんかもんくあるんか?」
リョウ「とうぜんだ!」



リョウ「この金持ちのボンボンがー! セコイまねすんじゃねー!」
ロバート「やかましい、セコイのはお前の方じゃ!」

エンディング(ロバート・ガルシア)



ロバート「やったで、わいがNO.1や!」
ユリ「ロバートさーん! ロバートさん、おめでとう。けがはない?」
ロバート「ユリちゃん! わざわざ、わいのために?」
ユリ「うん。だって、ロバートさんのことが心配だったから……」
ロバート「へへっ、そうか。やっぱり好きな人のことが一番心配やもんなあ」



ユリ「やだあ、ロバートさんたらっ!」



ユリ「キャア! だっ、だいじょうぶ? ロバートさん……」
ロバート「いっ、今のはきいたで。ナイスパンチやで、ユリちゃん……」

CHAPTER2-2 龍虎の拳2

ユリ・サカザキ



リーチの長いしゃがみ強キックと、上半身無敵の砕破が攻撃の主軸。百烈ビンタは対空技としても使うこともできる。

13人目対戦前(vs ギース)



黒服「ユリ・サカザキ様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
ユリ「えっ、私に？　べつにいいけど、変なことしたら、ただじゃすまないわよ」



ギース「ようこそ、ミス・サカザキ」
ユリ「ちょっと、どういうつもり？　レディに向かってこんならんぼうなまねして」
ギース「失礼はお許し願いたい。わたしはギース。ギース・ハワード。あなたのような優れた格闘家にきょうみをもっていまして……」
ユリ「んーもうっ！　ごちゃごちゃ訳のわかんないことといわないでよ。私の腕がしりたいなら教えてあげるわ。かかってきなさい！」

13人目対戦後(vs ギース)

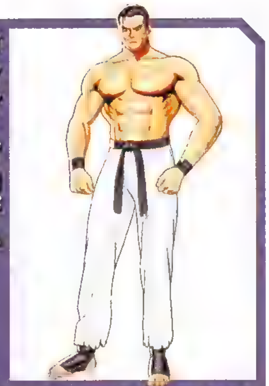
ユリ「なあんだ。めちゃくちゃ弱いんだ」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
☆画面暗転☆
ユリ「キャア！　なにこれ？　こわいよー！！」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
ユリ「なんにもみえないよー！　たすけてー！」

エンディング



ロバート「ユリちゃんおめでとう、まさか優勝やなんてびっくりしたで」
ユリ「ロバートさん！　わざわざ私のために？」
友人たち「ユリー！」

タクマ・サカザキ



リョウとロバートの長所を兼ね備えた性能の技を持つ。翔乱脚はユリの百烈ビンタ同様、活用できる場面が多い。

13人目対戦前(vs ギース)

黒服「タクマ・サカザキ様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
タクマ「コミッショナーが？　いったいなんの用があるというんだ？」



ギース「久しぶりだな、タクマ。私をおぼえているかな？」
タクマ「きっ、貴様、ギース！」
ギース「ほう、おぼえていてくれたかね。もう一度きくが私のもとで働く気はないか？私は貴様の腕をみこんで話をしているのだ。どうだ、タクマ」
タクマ「前にもいったはずだ。貴様のような男に協力する気などわしにはない」

13人目対戦後(vs ギース)



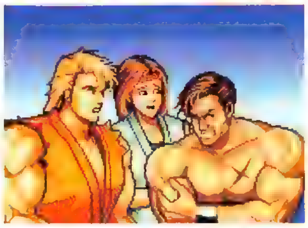
ギース「さすがは私がみこんだだけのことはある。いい腕をしてるな」
タクマ「だまれ！　いまこそこれまでのかりをすべてかえさせてもらう。覇王！」
☆画面暗転☆
タクマ「くっ……いったいなにごとだ！」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
タクマ「まてっ、ギース！　まだ勝負はついていないぞ！」

エンディング

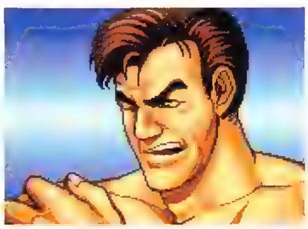


リョウ「父さんおめでとう。さすが極限流空手の師範だぜ！」
ユリ「お父さん、やったね！」
タクマ「おお、リョウにユリか。なんとか優勝することができたが……クグッ」

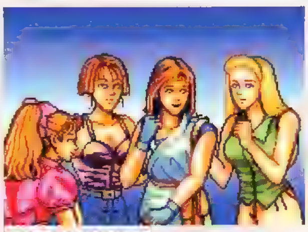




ユリ「キャア！　お父さんしっかりして！」
リョウ「父さん！」
タクマ「だっ、だいじょうぶだ。どうやら長い闘いの中で腕を完全にいためてしまったらしい。これで私の格闘家生命も絶たれてしまったという訳だ」



タクマ「リョウ、ユリ。これからはおまえ達のような若い人間が極限流空手の歴史をつくるのだ。よりいっそう強くなるため修行にはげむがいい」
リョウ&ユリ「はいっ！」



ユリ「あれれれれ？　みんなどうしたの？」
友人A「ユリがこの大会出てるってきいて私達おうえんにきたの」
友人B「でもすごいわね。優勝しちゃうなんて私も格闘技やってみよっかなあ」
友人C「ユリさんすごいです。かっこよくて私そんけいしちゃいましたぁ」
ユリ「エヘヘへ。そっ、そうかなあ。てれちゃうなあ」



ロバート「ぐおおっ！　あっ、あいつら……このしうちはひどいでユリちゃん」

如月影二（きさらぎえいじ）



相手の飛び道具のほとんどを無効化またはは跳ね返す流影陣が強力。基本技は、キック攻撃のリーチが長く使いやすい。

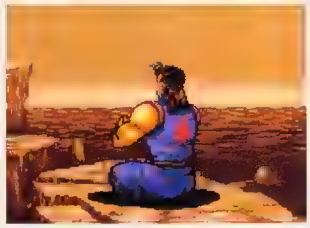
13人目対戦前(vs ギース)

黒服「如月影二様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
影二「ほうっ、これはたいした歓迎ぶりだな。では、お言葉にあまえるかな」
☆
ギース「ようこそ、如月影二くん。お会いできて光栄だよ」
影二「人と話すときは、まず名を名のるのが礼儀ではないのか？」
ギース「これは失礼。私の名はギース。ギース・ハワード。あなたの忍術にきょうみがありましてな。お手合わせ願えますかな？」
影二「フッ、命がおしくなくば、かかってくるがいい」

13人目対戦後(vs ギース)

影二「どうした？　さっきのいきおいはどこへきえた」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
☆画面暗転☆
影二「くっ……いったいなにごとだ！」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
影二「ひきょうものめ、にげるのか！」

エンディング



影二「極限流空手……とるにたらん存在であった……。我が拳は天上天下において最強の拳。我が拳をこえるものは、その全てをねだやしにしてくれる」



影二「拙者の進む道は修羅の道。己が信ずる道を進むのみ」

テムジン



受け身不能の投げ技・ウーラや2種類のコマンド投げ、スキの小さい弱攻撃などを持つ、万能型のキャラクター。

13人目対戦前（vs ギース）

黒服「テムジン様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
テムジン「ワオ、すごい車ダス。これにのって行くんだすか？　ワクワクするダスね」

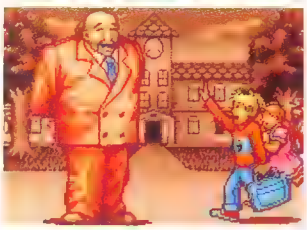


ギース「ようこそ、テムジン君」
テムジン「ぬおーっ！　なんじゃここは！　あんた誰ダスか？」
ギース「私の名はギース。ギース・ハワード。あなたの腕をみこんで頼みたいことがあるのだが……」
テムジン「ことわってもにげれそうにないダスね。しかたない、勝負ダス」

13人目対戦後（vs ギース）

テムジン「どうダス。恐れいったダスか！」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
☆画面暗転☆
テムジン「うおおっ！　これはなんダスかー！」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
テムジン「どこいくダスか。待ってくれダスー」

エンディング



子供A「園長先生おはようございまーす」
テムジン「はい、おはようダス。子供はむじゃきでいいダスね」



子供A「おい、みんなみろよ！　園長先生のあたま、へんなあたま」



子供たち「園長先生へんなあたま、へんなあたまー、へんなあたまー」
テムジン「ノオー！　毛のことはいうなダス。毛のことはいうなダスー！」

ジャック・ターナー



食らい判定の小さい基本技が攻めの突破口。動きは鈍重だが、気力不足時の極ナックルパートは動作が速く役立つ。

13人目対戦前（vs ギース）



黒服「ジャック・ターナー様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
ジャック「いいだろう。だがおかしなまねしやがったら……わかってんだろうな！」



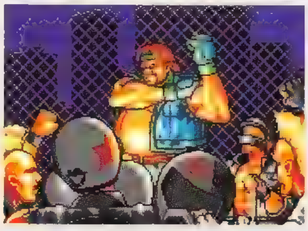
ギース「ようこそ、ジャック・ターナー君。お会いできて光栄だよ」
ジャック「なんだてめえは！　いったいなにもんだ！　こたえろ！」
ギース「そうこうふんするな。私は、ギース……ギース・ハワード。おまえにいい仕事をやろうとつれてきたのだが……」
ジャック「だまれ！　貴様を倒してでも帰らせてもらう」

13人目対戦後（vs ギース）



ジャック「どうだジャック様のパンチのあじは？」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
☆画面暗転☆
ジャック「くっ……いったいなにごとだ！」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
ジャック「てめえ！　にがすか！　ぐああっ！」

エンディング



ジャック「いいか、おまえら！　今日からお前達はこのジャック様のもとでNEO BLACK CATSのメンバーとして働いてもらう。リーダーはこの俺だ。俺の命令にはぜったい服従しろ。わかったな！」
メンバー「オオーッ！」



あらたなメンバーをむかえ復活をとげたNEO BLACK CATS。ジャックと、そのメンバー達の運命やいかに……。

リー・パイロン



すばやい動きとスキの小さい基本技を駆使した接近戦が得意。必殺技は使いこなすのに慣れを要するものが多い。

13人目対戦前（vs ギース）

黒服「リー・パイロン様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか？」
リー「ひょー、うまいメシでもくわしてくれるんぢゃろのう」
☆
ギース「ようこそ、リー・パイロンさん」
リー「貴様いったいなにものぢゃ！　わしをどうするつもりぢゃ！」
ギース「私の名はギース……ギース・ハワード。あなたの中国拳法と薬にきょうみがありましてね」
リー「わしの拳法に？　フム、よろしい。ではその体に直接教えてしんぜよう」

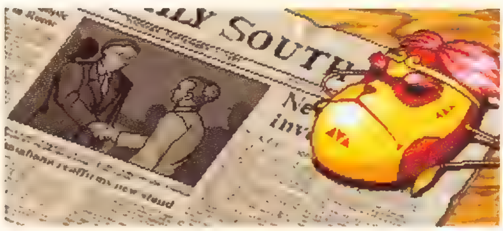
13人目対戦後（vs ギース）

リー「どうぢゃ？　わしの拳法わかったかのう？」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」
☆画面暗転☆
リー「ひょー、なんぢゃなんぢゃ？」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
リー「にげるのかー！　まてい！」

エンディング



リー「拳法の修行はまずまずのようぢゃ。しかし、わしの本業はこっち、薬づくりをおろそかにすると師匠になにをいわれるやもしれん。さて、新薬のかいはつにでもとりかかるかのう」



リー・パイロン氏、きせきの新薬発見！

キング



気力不足時のトラップショットは、攻撃力の高い強キックに変化。気力十分のときのベノムストライク同様に強力だ。

13人目対戦前(vs ギース)

黒服「キング様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか?」
キング「へえ、では丁重にエスコートしてもらいましょうか」

☆

ギース「ようこそ、ミス・キング。お美しい方だ」
キング「おせじをいうまえに名前ぐらいなのったらどう? キザ男さん」
ギース「これは失礼。私の名はギース。ギース・ハワード。あなたのその脅威的な強さにきょうみがあってここへおよびしたわけですが……」
キング「あら、とんだデートのおさそいね! けど私はあんたみたいなごういんなやり方が一番きらいなんだよ」

13人目対戦後(vs ギース)

キング「大したことないわねえ。色男さん」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」

☆画面暗転☆

キング「なにっ! いったいなにごと?」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
キング「まてっ、にげるのか! ひきょうもの!」

エンディング



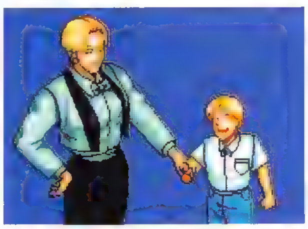
ジャン「ねーちゃーん!」
キング「ジャン! おまえ、あるけるようになったのかい? どうして?」



ジャン「ボク手術をうけたんだよ。そしたらホラ、あるけるようになったよ」
キング「でも、いったい誰が手術の費用を?」
ジャン「ほら、あのお兄ちゃん達だよ」



キング「あんた達は……」
リョウ「これでユリの時のかりはかえしたぜ!」
ロバート「ユリちゃんをたすけだしてくれた恩人へのお礼ちゅうわけや!」
キング「あんた達……ありがとう。ほんとうに、ありがとう」



ジャン「ねーちゃん、やくそくだよ。どこかへ遊びにつれてってよ」
キング「そうだね。やくそくだったね。ジャン、どこへいきたい?」
ジャン「んーとね、んーとね……」

ミッキー・ロジャース



通常投げは相手が受け身を取ることができないため、安定したダメージを与えられる。2種類の飛び道具も健在。

13人目対戦前(vs ギース)

黒服「ミッキー・ロジャース様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか?」
ミッキー「おもしれえ。どこへでもつれてってもらおうか」

☆

ギース「ようこそ、ミッキー・ロジャース君」
ミッキー「なんだてめえは! こたえろ!」
ギース「まあおちつきたまえ。私の名はギース。ギース・ハワード。どうだプロの世界でボクシングをするつもりないか。私が力になるが」
ミッキー「俺はいままで一人でやってきた。そしてこれからもだ。貴様の手などかりん」

13人目対戦後(vs ギース)

ミッキー「いいか、俺は貴様の力などかりん!」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」

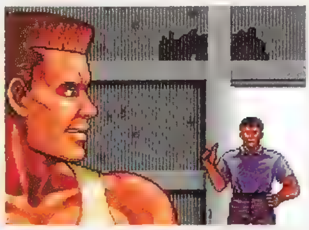
☆画面暗転☆

ミッキー「くっ……いったいなにごとだ!」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
ミッキー「てめえ! にがすか! ぐああっ!」

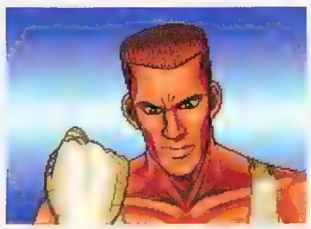
エンディング



ミッキー「なんとかチャンプにはなれたが、俺の真の目的はボクシング界の世界チャンプになることだからな」



トレーナー「ミッキー、よろこべ試合だ! ついにおまえにチャンスがまわってきたぞ」
ミッキー「なんだっておっさん、ほんとうか?」
トレーナー「ああ、ミッキーよ。これが最後のチャンスかもしれん。この試合、ぜったいに負けられんぞ」



ミッキー「よーし! みていろ。せんれつなるカムバックを決めてやるぜ!」

ジョン・クローリー



多彩で高性能な各種必殺技により、どんな間合いでも闘える。超必殺技、隠し必殺技はどちらも飛び道具

13人目対戦前(vs ギース)

黒服「ジョン・クローリー様ですね。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか?」
ジョン「そうかい、では遠慮なくおさそいにのらせてもらいますか」

☆

ギース「ようこそ、ジョン・クローリー大佐」
ジョン「これは、はでな歓迎ぶりだな。いったいこれはどんなショーなんだ?」
ギース「さすがよゆうがおありで。私の名はギース。ギース・ハワード。軍で鍛えたあなたの力を私の計画にかしてはもらえませんか」
ジョン「一ついっておこう……俺は一度軍をやめた男だ、あらそいごとはごめんだ。それにもう一つ。貴様にかす力など、これっぽっちも持っていねえぜ!」

13人目対戦後(vs ギース)

ジョン「まったく、あまりてをかけさせるんじゃねえぜ!」
ギース「くっ、おまえをあまくみすぎていたようだ」

☆画面暗転☆

ジョン「くっ……いったいなにごとだ!」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
ジョン「まてっ、にげるのか! ひきょうもの!」

エンディング



ジョン「フッ、やはり俺が優勝か。はじめからわかっていたことだがな。ん?」





ジョン「閣下! どうしてこんな所に?」
閣下「ジョン、君の闘いぶりはみせてもらったよ。どうかね、もう一度軍にもどる気はないかね」
ジョン「閣下、気持ちはありがたいんだが俺は軍にもどる気はないぜ。今の生活も気にいってるんでね。それに俺には……」



ハニー「ジョン! いつまでそんな所につったってんの? 早くしないとおいてくよ!」
ジョン「待ってくれよハニー! では閣下、いずれまた……」
閣下「おいジョン、待ちたまえ! まだ話はおわってないぞ!」

Mr.ビッグ



前作同様ダッシュの動作がすばやく、ヒット&アウェイ戦法がとりやすい。本作ではジャンプもできるようになった。

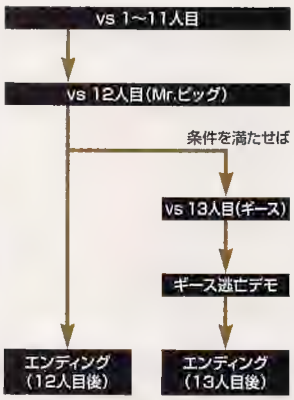
ギース・ハワード



[illegible]

※……対2P戦のみ

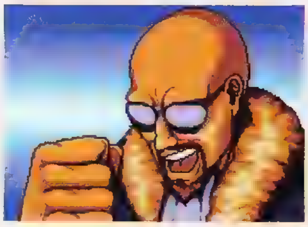
Mr.ビッグのエンディングは、ほかのキャラクターとちがい、vsギース戦の有無によってその内容が変わる(下図参照)。ただし、どちらの場合でも、表示されるグラフィックは同じでメッセージのみが変化するようになっている



エンディング(12人目後)



部下「ボス、計画どおりKING OF FIGHTERSの出場者のほとんどは、かなりふしょうしているらしいですぜ」
Mr.ビッグ「だろうな。まあ、これで奴の計画もすべてがだいなしというわけだ。一人、組織でめだった行動をとるとどういう目にあうかわかったろうに」



Mr.ビッグ「奴め、今ごろあわてふためいているに違いねえ。いいざまだぜ! ハッハッハッハッ……」

13人目対戦前(vs ギース)

黒服「BIG様。コミッショナーがあなたにお会いしたいと申しております。私と御同道願えますか?」
Mr.ビッグ「ちっ、奴め感づきやがったか。ついに決着の時という訳か」

☆

ギース「BIG、俺の街でかってな行動はひかえていただきたいものだな。気のどくだが、お前にはここで消えてもらうことになる」
Mr.ビッグ「私の街だと? とんだ支配者ぶりだなギース。だがそんな大口叩いていられるのもそこまでだ。今、楽にしてやるぜ!」

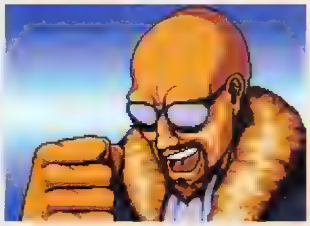
13人目対戦後(vs ギース)

Mr.ビッグ「ギース。かんねんしろ、これが最後だ」
ギース「BIG。貴様このままですむと思うなよ」
☆画面暗転☆
Mr.ビッグ「くっ……いったいなにごとだ!」
執事「ギース様こちらへ」
ギース「こんかいの所は私の負けだ。だが、このかりは必ずかえす。ひとまずさらばだ」
Mr.ビッグ「おのれ、にげるかギース!」

エンディング(13人目後)



部下「ボス、これであのじゃま者ギースをこの街からおい出せましたぜ」
Mr.ビッグ「フンッ、奴め今ごろあわててどこかへ高飛びするじゅんびでもしてるんじゃねえか? これで組織での俺のかぶも上がるってもんだ」
部下「さて、ボス。てはじめに、なにからはじめましょうか?」



Mr.ビッグ「フフッ、そうあせるな。そうだな。まずてはじめに……」

Column シルエット・クイズ この人はだれ?

テリーらと並び、『餓狼』シリーズを代表するキャラクターであるギース。本作では、26歳当時の彼が隠しボスとして登場するが、ゲームの発売当初ギースの存在は秘密とされていた。唯一、"謎の人物"のイラストとして、右のシルエットだけが公開されたのだ。

このイラストから、隠しボスの正体について、当時さまざまな憶測が飛びかった。なかでも、肩まで伸びた長髪からささやかれた「アンディ・ボガード説」と「藤堂竜白説」は、甲乙つけがたい(?)有力な説だった。後日、ギースのイラストが公開されてからも、「人相の悪いアンディ説」を主張するガンコな人もいたが……。



◀これが『龍虎の拳2』発売当初に公開されたシルエット。『餓狼伝説』でのハカマ姿からは想像もつかないスマートさとロングヘアーのため、「ギース説」はなかなか聞かれなかった。

本作で明らかになったサウスタウンの全貌

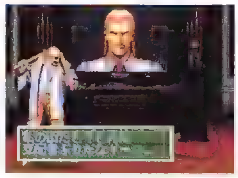
『龍虎の拳』と『餓狼伝説』は、ともにサウスタウンという名の都市が舞台。しかし、名前は同じでも、両作品の対CPU戦で表示されるマップを見るかぎり、似ても似つかぬ場所のように思える。このふたつのサウスタウンは、はたして同一の場所なのだろうか……?

その答えは、『龍虎の拳2』によって明らかにされた。本作にて、対戦と対戦のあいだに表示されるマップ画面に注目してほしい。じつは、マップ左下(西部)の埠頭のような地形が『龍虎の拳』におけるサウスタウン、右下(南部)の出島が『餓狼伝説』におけるサウスタウン──つまり、『龍虎の拳』も『餓狼伝説』も、舞台となったのは広大なサウスタウンの一角でしかないということ。サウスタウンは、空母も寄港する港や空港、工業地帯などを抱えた、一大都市だったのだ。

ちなみに、サウスタウンは、『餓狼』シリーズでは『餓狼伝説2』をのぞいて毎回舞台として登場しつづけたが、『餓狼 MARK OF THE WOLVES』にて、舞台が隣接する新都市・セカンドサウスに移され、サウスタウンは設定上に名をとどめるだけとなった。一方の『龍虎』シリーズでは、続編の『龍虎の拳 外伝』において、舞台がサウスタウンとはまったく関係のない、グラスヒル・バレーに変更されている。

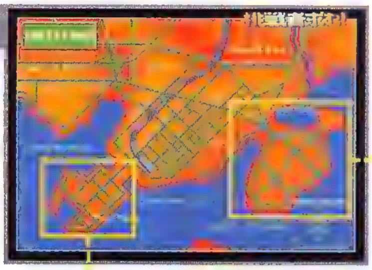


◀『龍虎の拳2』でも、『餓狼伝説』と同じ場所にギースの根城がある。



▶サウスタウンの覇権を手中に収めんとする争いもたびたび起こった。

『龍虎の拳2』のサウスタウン



▶これが『龍虎の拳2』の舞台であるサウスタウンの全景マップ(左上方向が北)。『龍虎の拳』や『餓狼伝説』よりも舞台が広くなっているのだ。

『龍虎の拳』のサウスタウン



▲『龍虎の拳』の舞台は、サウスタウンの西部に位置するポートタウン。ちなみに、上部にある「KARUTA」とは、前作でvs藤堂戦のステージだった料亭「かるた」のこと。

『餓狼伝説』のサウスタウン



▲南部にサウンドビーチという海岸があるイーストアイランドが『餓狼伝説』の舞台。

スタッフロール

本作のスタッフロールでは、登場キャラクターたちによるコミカルなスラップスティック（ドタバタ喜劇）が流れたあと、スタッフ名が表示される――というパターンを12回くり返す。スラップスティックは全部で13種類あり、流れる順番は使用キャラクターに応じて3つのパターンにわかれる。キャラクターごとのスラップスティックの表示順番は、下表を参照のこと（数字は連続写真の上部にある番号にそれぞれ対応）。



◀スラップスティックのオチ（?）をバックに、スタッフ名が表示される。

■使用キャラクターごとのスラップスティック表示順番

使用キャラクター	スラップスティックの表示順番
リョウ、タクマ、リー、ミッキー	1→3→4→10→8→12→2→6→7→13→5→11
ロバート、ユリ、ジョン	2→6→7→10→8→12→5→11→9→13→1→3
影二、テムジン、ジャック、キング、ビッグ	5→11→9→13→8→12→1→3→4→10→2→6

1



2



3



4



5



6



7



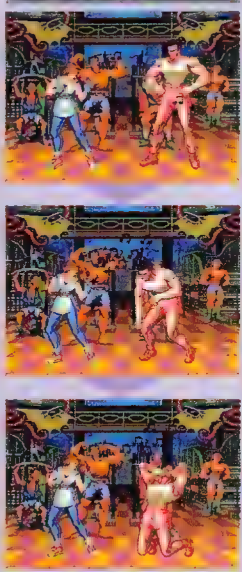
8



9



10



11



12



13



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

発売日●'96年3月12日
基　板●MVS(298メガ)



STORY

ギース主催の異種格闘技大会から半年後。幼なじみのフレアと偶然再会したロバートは、グラスヒル・バレーへ向かう彼女のボディガードを買って出る。重大な秘密をにぎるフレアを追う者、極限流を狙う者などを巻きこみ、小さな田舎町で闘いがはじまろうとしていた。

前作まではパイプレイヤー的な存在だった、ロバートが主役。キャラクターの動作にモーションキャプチャーを取り入れ、より自然な動きを実現させた。シリーズの象徴でもある気力システムは引き継がれたものの、ラッシュ攻撃やアルティメットK.O.などの新システムにより、前2作とは一線を画した内容になっている。

GAME SYSTEM

前作とは、以下の部分が異なる。

●キャラクターの大幅な入れかえ

使用できるキャラクターは、前作からリョウとロバート以外すべて削除され、新たに8名が加えられた。

●ゲームシステムの変化

本作では、攻撃を食らって宙に浮いた状態やダウン中でも、キャラクターの食らい判定が残っている。そのため、空中連続技やダウン中の相手への追い打ちなど、3D対戦格闘風の闘いかたが可能。



◀宙に浮かせた相手にいかに追撃をキメるかが、勝敗のカギをにぎる。

●操作方法

各ボタンの役割は、基本的に前作と同じだが、Ⓒは食らった相手をダウンさせる「ふっとばし攻撃」に変更された。また、➘+ⒶorⒷで、相手がダウン中なら追いうち攻撃を、それ以外の状況ならしゃがみガード不能の中段パンチ(キック)攻撃を、それぞれくり出す。さらに、Ⓒ+Ⓓ同時押しっぱなしで、攻撃や挑発が暴発しない「直接気力ゲージため」が可能。

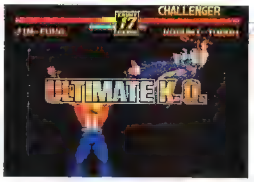
なお、前作にあった攻撃の強弱や「Ⓒを押しながらⒶorⒷ」の攻撃、三角跳び、受け身などは削除された。

●ラッシュ攻撃

レバーとボタンを特定の組み合わせでタイミングよく入力していくと、「ラッシュ攻撃」という連係攻撃(連続技になる場合もある)が出せる。

●アルティメットK.O.

相手の残り体力が約8分の1以下のときに超必殺技をキメると、アルティメットK.O.となり、それまでに獲得した本数にかかわらず無条件で勝ち抜きとなる。



◀アルティメットK.O.は、相手の衣服が破れる伝統の(?)サービスつきだ。

●さばき動作

すべてのキャラクターは、←+Ⓒでさばき動作を取ることが可能。さばき動作中に地上基本技を受けると、相手の体勢をくずし、少しのあいだダウン状態にさせることができる。

●ヒートモード

残り体力が約4分の1になったキャラクターは、身体が赤く点滅してヒートモードに突入する。ヒートモード中は、すべての攻撃力が1.2倍にアップ。

●対CPU戦

対CPU戦は、グラスヒル・バレーで過ごす9日間という設定になっており、以下のように分岐も乱入もなくシンプルに展開する。なお、本作ではボーナスゲームが削除され、対CPU戦でも体力や気力の最大値が変わることはない。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

vs 1〜9人目 ― 使用キャラクターごとに決められた相手と対戦
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」

■32,000円　■'96年4月26日発売

基本的にはアーケード版と同じ内容だが、ロバートとリョウにストーリーデモが大幅に追加。また、ネオジオ本体には内部カレンダーがないため、それが関わってくる誕生日システムなどの要素は削除された。



◀本作では日本語以外の言語に設定しても、ボイスが変化しなくなった。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐ勝ち抜き人数表示の変化
ⓑ極限流に対する挑発が変化
ⓒ香澄のくしゃみ
ⓓ王のスケッチを選ぶ
ⓔ対2P戦の勝利メッセージを選択

●シンクレアが使用できる

キャラクター選択画面で、刃→カーマン→レニィ→王→香澄→ロディ→リョウ→ロバートの順に、カーソルを合わせながらⒷを押していくと、画面左に矢印が出現。その状態で画面外にカーソルを移動させれば、シンクレアを選ぶことができる。



▶ロバートと刃の頭上の矢印に注目。シンクレアとワイラーのワクは画面外にあるのだ。

●ワイラーが使用できる

キャラクター選択画面で、ロバート→リョウ→ロディ→香澄→王→レニィ→カーマン→刃の順に、カーソルを合わせながらⒸを押していくと、画面右に矢印が出現。その状態で画面外にカーソルを移動させれば、ワイラーが選べる。

ネオジオCD版「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」

■7,800円(限定版:8,800円)　■'96年6月14日発売

基本的にはネオジオ版と内容は同じ。BGMは音楽CD「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝　アレンジサウンドトラックス」の収録曲を中心に、すべてアレンジバージョンとなっている。また、シンクレアとワイラーを最初から選ぶことが可能で、両キャラクターにストーリーデモやエンディングも追加された。

SECRET FEATURE

ネオジオ版と同じ隠し要素のほか、以下の要素が追加されている。

●キャラクターの色を変更できる

対CPU戦を10分未満でクリアすると、オプションに「COLOR」という項目が追加。それを選べば、キャラクターのカラーリングを変更できる。



◀オプションでカラーリングを変更。色の変化はCPUキャラクターにも反映される。

●すべてのデモを鑑賞できる

対CPU戦を8分未満でクリアすると、オプションに「DEMO」が追加。それを選べば、全キャラクターのストーリーデモとエンディング(1コインクリア時のものも含む)が見られる。

●スピードが調節できる

対CPU戦を6分未満でクリアすると、オプションに「MODIFY SPEED」が追加。それを選べば、キャラクターの移動や各種技などの動作速度を、1P側と2P側で個別に調整できる。

●攻撃力が設定できる

対CPU戦を4分未満でクリアすると、オプションに「MODIFY HIT POWER」が追加。それを選べば、キャラクターのパンチ、キック、投げ技、必殺技、超必殺技それぞれの攻撃力を、任意に振りわけることができる。

●シンクレア、ワイラーが使用できる

MVSの内部カレンダーが'96年4月26日以降になると、キャラクター選択画面で左右に矢印が登場。カーソルを左に移動させればシンクレアが、右に移動させればワイラーが選べる。



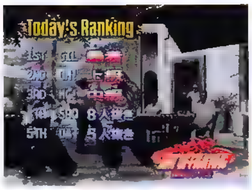
▲基本的な性能はイマイチなシンクレアと、強力無比なワイラー。ちなみに両者とも、対CPU戦では対戦後のメッセージが表示されない。

●勝ち抜き人数の表示の変化

対2P戦で一度でも勝ち抜くと、以後の対2P戦では勝ち抜いた側の体力ゲージの上に「○人抜き」と表示されるが、勝ち抜き人数が10人以上になると、人数ではなく文字による表示に変わる(下表参照)。

■勝ち抜き人数と表示の対応

勝ち抜き人数	表示	勝ち抜き人数	表示
10人以上	中級	30人以上	師範
15人以上	上級	35人以上	達人
20人以上	熟練	40人以上	名人
25人以上	有段	45人以上	覇者



◀勝ち抜き人数ランキングも文字で表示。具体的な人数がわからないのが難点？

●誕生日システム

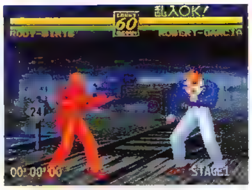
各キャラクターには誕生日が設定されており、MVSの内部カレンダーの日付と誕生日が一致したキャラクターは、日付が変わるまでつねにヒートモードとなる。また、その日は目印として、タイトル画面の上部には「HAPPY BIRTHDAY ○○」、キャラクター選択画面の該当キャラクターの上には「SPECIAL DAY」と、それぞれ表示される。

■キャラクターの誕生日リスト

キャラクター	誕生日
ロバート	12月25日
リョウ	8月2日
ロディ	7月24日
レニィ	5月20日
香澄	3月29日
刄	9月4日
カーマン	6月13日
王	4月17日
シンクレア	11月14日
ワイラー	10月22日



◀ロゴの上に注目。ちなみに1月と2月以外は、毎月だれかの誕生日がくるのだ。



▶ラウンド開始直後からヒートモードに突入するため、相手より多少有利になる。

●極限流に対する挑発が変化

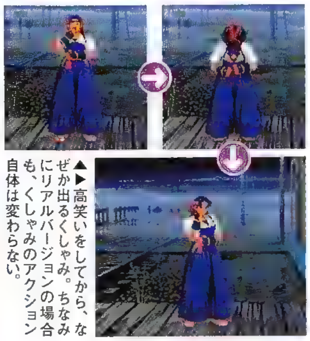
香澄がロバートとリョウに対して挑発した場合、挑発のボイスが専用のものに変化し、ほかのキャラクターに挑発したときよりも多く気力を減らせる。



▲相手が極限流の使い手でなければ、気力を減らす量は左写真の程度だが、相手がロバートかリョウだと全体の約9割も減らせる(右写真)。

●香澄のくしゃみ

香澄が勝利したとき、勝利ポーズをとる前から、負けた側のプレイヤーがⒶを押しっぱなしにしていると、香澄が勝利ポーズのあとくしゃみをする。このとき、勝った側のプレイヤーも同じくⒶを押しっぱなしにしていると、くしゃみの声がリアルバージョンになる。



▲▶高笑いをしてから、なぜか出るくしゃみ。ちなみにリアルバージョンの場合も、くしゃみのアクション自体は変わらない。

●王のスケッチを選ぶ

王のエンディングで、スケッチブックから紙が舞い上がったときに以下のコマンドを入力すると、最後に表示されるスケッチを任意のキャラクターのものにすることができる。なお、ロディ、レニィ、刄のコマンドでは、レバーはどの方向に入力してもかまわない。

■描かれるキャラクターとコマンドの対応

描かれるキャラクター	コマンド
ロバート	Ⓐ押しっぱなし
リョウ	Ⓑ押しっぱなし
ロディ	レバー＋Ⓐ押しっぱなし
レニィ	レバー＋Ⓑ押しっぱなし
香澄	Ⓓ押しっぱなし
刄	レバー＋Ⓒ押しっぱなし
カーマン	Ⓒ押しっぱなし

●対2P戦の勝利メッセージを選択

対2P戦で、勝利したあとにいずれかのボタンを押しっぱなしにしていると、勝利画面でのメッセージのタイプが変わる。

■押すボタンとメッセージタイプの対応

ボタン	相手へのメッセージのタイプ
Ⓐ	尊敬のメッセージ
Ⓑ	通常のメッセージ
Ⓒ	余裕のメッセージ
Ⓓ	挑発のメッセージ



◀イヤミな挑発のメッセージ。なお、ボタンを押さないと尊敬のメッセージになる。

Column ロバートが持つコインの秘密とは？

ロバートの勝利ポーズのひとつに、コインを取り出してトスし、それをキャッチするというものがある。このコインが、じつはロバートの宝物のひとつだということを、ご存知だろうか。

『龍虎の拳』のストーリーでは、ロバートは父・アルバートの跡継ぎという立場を嫌って家を飛び出し、リョウとともに極限流空手を学んだ……となっている。これ自体は決してまちがいではないが、ロバートがアルバートのもとから巣立つ前に、もうひとつエピソードがあり、それがロバートがコインを持っている理由に関わってくるのだ。

——極限流空手を学びたいとアルバートに談判するも断られ、ダイニングルームを飛び出したロバート。心配になったアルバートが、様子を見にロバートの部屋へ行ったところ、そこで一冊のスクラップ・ブックを発見する。なかには当時最強の格闘家として名を馳せていた、タクマ・サカザキの記事の切り抜きが、大事に保存されていた。ロバートの決意のほどを感じたアルバートは、自分がお守りがわりにしている、持ち主には成功が約束されるという古びたコインをロバートに手渡す。そして親友であるタクマに、ロバートの面倒を見てくれるよう口添えをした。以来、ロバートは父への感謝の気持ちもこめて、ゆずり受けたコインを、肌身離さず持っている、というわけだ。

なお、上記のエピソードはネオジオCD版『龍虎外伝』の限定版に付属する、オフィシャルアートブックに全文が掲載されている。限定版には、ロバートが持つものと同じデザインのコインも封入されており、とくにロバートのファンには興味深い内容となっているのだ。



◀コインを指で跳ね上げる勝利ポーズ。勝ったことをコインに感謝している？



▶これが限定版のセット内容。アートブックには未公開イラストが満載だ。

ネオジオCD版に見る開発者の移植へのこだわり

じつはネオジオCD版は、アーケード版やネオジオ版と比べると、全体的にグラフィックが縮小されている。しかし、これには仕方のない理由がある。

ネオジオCDは、直接ROMにアクセスできるネオジオとちがい、CD-ROMから読みこんだデータをネオジオCD本体のメモリに一時的に保存しておかなければならない。だが『龍虎外伝』は、キャラクターのアニメーションのパターン数が異常に多いため、データ量も膨大。そのため、キャラクターふたりぶんのデータを、同時にメモリに保存しておくことは不可能なのだ。

そこで対策として、ネオジオCD版では、キャラクターの大きさを通常のものよりやや縮小させるという手法を採用。なめらかな動きはそのままに、データ量を抑えることに成功した。ほかのゲームでは、移植のさいに同様の問題が起きると、アニメーションパターンを減らすことで対処しているケースが多い。しかし、その手法をとらなかった点に、本作の開発者の"動き"に対するこだわりがうかがえるだろう。

ちなみに、背景もキャラクターの大きさに合わせて縮小されるので、ネオジオCD版『餓狼伝説3』のちびっこシステムのように、背景とキャラクターの比率が変わることはない。

アーケード&ネオジオ版



▲同じ場面で比較してみれば一目瞭然。こちらはネオジオ版。

ネオジオCD版



▲こちらがネオジオCD版。ネオジオ版よりも背景が広く見えている。

ロバート・ガルシア



基本技・必殺技ともに性能が一長一短で、必殺技はどれも攻撃後のスキが大きい。反面、ラッシュ攻撃は高性能。

ロバートのストーリーデモは、ネオジオ版およびネオジオCD版のものを掲載。アーケード版では、各DAYの対戦後、4th DAY対戦前、8th DAY対戦前、FINAL DAY対戦前、エンディングのみ表示される

1st DAY対戦前(vs ロディ)



ロディ「見つけたぜ。あんたフレアだろ」
フレア「ええ、あなたは？」
ロディ「悪いがデートはここでおわりだ。一緒に来てもらうぜ」
ロバート「勝手なこと言うな。すきにはさせへんで」
ロディ「しょうがねえ。じゃあ少しだまっててもらおうか」

1st DAY対戦後(vs ロディ)

ロバート「どこのどいつか知らんけど、相手を選んでケンカうるこっちゃ」
ロディ「ちくしょう、なんてやろうだ。フレアは絶対取り戻すからな」



ふとしたきっかけで幼なじみのフレアと再会したロバート。彼女を友人のワイラーという男の元へとおくることになった。

2nd DAY対戦前(vs 王)



ロバート「なっ、なんやこいつ。いきなり空から、ふって来よって」
フレア「どうしてこんな所にペリカンがいるのかしら？」
王「こらーっ！　あんた達何してるのねー！ホエホエいじめちゃだめなのね」
ロバート「興奮するな。こいつが勝手にふって来よっただけや」
王「嘘ついてもだめなのね。動物いじめる人は許せないのね。覚悟しなさいなのね」

2nd DAY対戦後(vs 王)

ロバート「おい、ペリカン。ご主人様のこと、後は頼んだで」
ホエホエ「グエッ、グエッ」

3rd DAY対戦前(vs 刃)



フレア「キャア！　いったい何？」
ロバート「誰や！　姿見せんかい！」



刃「ロバート・ガルシアだな。仲間のリョウという男はどこにいる。教えろ」
ロバート「リョウがこの町におる訳ないやろ。お前何者や！」
刃「しらをきるか。ならばお前の体に直接聞いてくれるわ」

3rd DAY対戦後(vs 刃)

ロバート「リョウはお前みたいな奴とは闘わへんで。日本へ帰るんやな」
刃「極限の手法しかと見きった。この次はこうはいかんぞ」

☆

行方不明になったフレアを追ってロバートは町中を捜索に出かけた。時をおなじくして、彼を追う一人の男の姿があった。



リョウ「ユリ、早くしろ！　おいてくぞ！」
ユリ「うん、待ってよ。お兄ちゃん！」

4th DAY対戦前(vs シンクレア)



シンクレア「屋敷の中を勝手にうろつかれては困るね。何の用だい」
ロバート「フレアは、どこにおるんや。教えんかい！」
シンクレア「あの娘ならワイラーと一緒に出かけたよ。あんたにはもう用はない。とっとと失せな！」

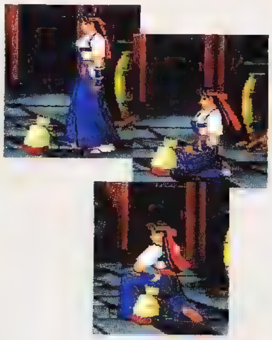
4th DAY対戦後(vs シンクレア)

ロバート「さあ、フレアはどこへ行ったか教えてもらおか」
シンクレア「いいかい、ワイラーが作ろうとしている薬は危険だ。なんとしてもあれの完成を阻止しないと……二人は親父の墓へ向かったんだろうさ」

5th DAY対戦前(vs 香澄)



香澄「止まれ止まれーっ！　ロバート・カルシア」
ロバート「カルシアやなくてガルシアや。何やねん」



香澄「わっ、私の名は藤堂香澄。二年前お前達極限流に敗れた藤堂竜白の娘だ。宿敵リョウ・サカザキはどこだ。答えろカルシア」
ロバート「すまんけど英語で話してくれへんか？」
香澄「言い訳しても無駄なこと。覚悟……よろしいな！」

5th DAY対戦後(vs 香澄)

ロバート「親父さんのことはわいもリョウも知らへん。力にはなられへんで」
香澄「くっ……ばかな。せっかくやって来たのに。父様……」

☆

捜索の途中、ロバートは思わぬ男と再会する。ガルシア財団のエージェント。カーマン・コール。
カーマン「ロバートの奴め。いったいどこにいるんだ」

6th DAY対戦前(vs レニィ)



レニィ「ちょっと、待ちなさい。あなたロバートじゃない？　ガルシア財団の」
ロバート「だったらどうやねん」
レニィ「悪いけどフレアを捜すの手をひいてくれない？」
ロバート「冗談やないで。いったいお前何者や！」
レニィ「しょうがないわね。ちょっとここで大人しくしててちょうだいね」

6th DAY対戦後(vs レニィ)

ロバート「何でお前がフレアを捜しとるんや？　答えてもらおか」
レニィ「ワイラーって奴から頼まれたのよ。見つけだしたら礼を出すってね。ガルシア財団にフレアを先に見つけられたらそれもパアになるでしょ」

7th DAY対戦前(vs カーマン)



カーマン「ようやく見つけたぞ。国で父上がお待ちかねだ。私と一緒に来てもらおうか」
ロバート「それは無理な相談や。あんたの頼みでもそれはな」
カーマン「ほう、私とまじえるのか。ひよっこがどこまで成長したか見せてもらおう」

7th DAY対戦後(vs カーマン)

ロバート「悪いなカーマン。後少しだけわいに時間をくれへんか？」
カーマン「随分強くなったな。いいだろう、後少しだけ時間をやろう」

8th DAY対戦前(vs リョウ)



リョウ「待てよ、ロバート」
ロバート「やれやれ、今度はお前かリョウ」
リョウ「話ならカーマンとかいうおっさんから聞いたぜ。彼女は俺が見つけだしてやるよ」
ロバート「リョウ、ユリちゃんはどないしたんや？　一緒とちゃうんか？」
リョウ「途中でケガをして今病院にいる。ロバート、どうしても行くのか？」
ロバート「リョウ、わいは考えを変える気はないで」
リョウ「聞く耳持たずか。じゃあ力づくで連れ戻すまでだ」

8th DAY対戦後(vs リョウ)

ロバート「リョウ、用事がすんだらきっと行くってユリちゃんに伝えといてくれ」
リョウ「ああ、わかった。ロバート、むちゃするんじゃないぞ」

FINAL DAY対戦前(vs ワイラー)



ロバート「フレア、無事やったか」
フレア「ロバート……あなた……どうして？」
ロバート「さあ、わいと一緒に行こう」



ワイラー「感動の再会か。涙が出るねぇ」
ロバート「ワイラー、フレアは返してもらうで」
ワイラー「お前の勝手にはさせないぜ。薬の効果見るがいい」









ワイラー「まだねむるのは早いぜ」
フレア「ワイラーもうやめて！ これ以上やると彼、死んでしまうわ」
ワイラー「お前はだまっていろ！ ロバートこれで最後だ」



ユリ「虎煌拳！」



ロバート「ユリちゃん！ なんでここに？」
ユリ「ハアハア……間に合ってよかった。ロバートさん、ずっ、随分捜したよ」
ロバート「ユリちゃん……ワイラー、わいの本気の力、極限流空手の全て、お前に見せてやるわい」

エンディング



ロバート「どうや！ これがわいの極限流の力や」
ワイラー「ううっ、苦しいよ……父さん……助けて」
ロバート「いったいどうなっとるんや急におびえだして……」
フレア「おそらく、薬の副作用で精神が幼児期の頃へ逆行してしまったんだわ。父親と楽しく過ごした、一番幸せだった頃にね。ロバート……ごめんなさい。私……やっぱりこのまま彼をおいて行けない。今ここで彼を見捨てれば、私の父が彼のお父さんにした事のくり返しになってしまうわ。私には、彼を見捨てることはできない」
ロバート「フレア……」
ユリ「ロバートさん……」
ロバート「ここや、わいはここにおるで、ユリちゃん。フレア、わかった。もう引きとめることはせえへんで。ワイラーのこと頼んだで。ひとまずお別れや」
フレア「さようならロバート。彼女、大事にしてあげてね」
ロバート「ああ、さよならや」



ロバート「さあ、ほんだら親父の待つイタリアへと帰るか」
ユリ「すいません。イタリア行きの特別便はこのゲートでよろしいですか？」



ロバート「ユッ、ユリちゃん！ なんでや？なんでここに？」
ユリ「へへッ、一人でイタリア旅行なんてずるいんだ」
ロバート「旅行？ ハハ、だまっとかな誰かさんが連れて行けってうるさいからな」
ユリ「ご心配なく。チケットならちゃーんと持ってるんだから」
ロバート「ハネムーンはイタリアなんかより南の島の方がええんやけどな」



ユリ「え？ へへッ、アハハハ」
ロバート「ハハハハ」

リョウ・サカザキ



スタンダードな技の数々を持つ、あつかいやすいキャラクター。『龍虎の拳』にあった背後攻撃と三角蹴りが復活した。

リョウのストーリーデモは、ネオジオ版およびネオジオCD版のものを掲載。アーケード版では、各DAYの対戦後、8th DAY対戦前、FINAL DAY対戦前、エンディングのみ表示される

1st DAY対戦前（vs ロディ）

ロディ「何だと？ ロバート・ガルシア？」
リョウ「このあたりにいるはずなんだが、知らないか？」
ロディ「ああ、きのうは随分な目にあわされたからな。フレアをどこにやったか教えてもらおうか」
リョウ「いったい何のことだ？」
ロディ「今更とぼけても遅いんだよ。行くぜ！」

1st DAY対戦後（vs ロディ）

リョウ「さて、ロバートの居所を教えてもらおうか」
ロディ「チッ、確かワイラーとか言う奴の屋敷に行くって言ってたぜ」



ガルシア財団のエージェント、カーマンから行方不明になったロバートの捜索依頼を受けたリョウは一路グラスヒルへと向かった。

2nd DAY対戦前（vs 王）



ユリ「お兄ちゃん、見て見て。かわいいね。お兄ちゃん、この子なんていう鳥かな？」



ユリ「キャア！ お兄ちゃんたすけてー！」
リョウ「お前何やってんだよ。しょうがないな……」
王「こらーっ！ 何やってるですね。ホエホエいじめちゃだめなのねー」



リョウ「状況がわかってないのか？ 襲われてるのはこっちだぜ」
王「動物をいじめる人は許さないのね。覚悟するのね」

2nd DAY対戦後（vs 王）

リョウ「おかしなわざを使う奴だ。変に苦戦しちまったぜ」
ユリ「あーあ。完全にのびちゃってるよ。やりすぎだよ、お兄ちゃん」

3rd DAY対戦前（vs レニィ）



リョウ「随分なごあいさつだな。いったい誰だ？」
レニィ「あまり手荒なまねはしたくないの。フレアの居場所さえ教えてくれればそれでもう用はないの。わかる？」
リョウ「誰のことだ？ とにかくそのぶっそうな物しまってくれ」

3rd DAY対戦後（vs レニィ）

リョウ「フレアとか言う女性のことくわしく教えてもらおうか」
レニィ「え？ ロバートと一緒じゃないの？恋人か何かじゃないの？ 違うの？」

☆

ロバートを追って町中を歩くリョウとユリ。そしてここに、そのリョウを追う一人の少女の姿があった。



香澄「リョウ・サカザキ。どこにいるんだ、必ず見つけ出してやる」

4th DAY対戦前（vs シンクレア）



ユリ「何ですってこう見えても私だって空手の達人なんだからね」
シンクレア「お嬢ちゃんがいきがるんじゃないよ。そんなか細い腕で達人が聞いて呆れるね」
リョウ「何をやってるんだあいつは……」
ユリ「頭に来た！ いいわ、相手になってあげる。いまさらあやまっても遅いからね」



ユリ「キャア！」



シンクレア「少し口が過ぎるんだよ、お嬢ちゃん」
リョウ「ユリ！　大丈夫か！　貴様、いったいどういうつもりだ」
シンクレア「ナイトの登場か。あんたも血祭りにしてやるよ」

4th DAY対戦後(vs シンクレア)

リョウ「ワイラーについて知っていることを話してもらおうか？」
シンクレア「ワイラーならフレアを連れてきっと父親の墓地に行ったんだろうよ。あの薬を完成させるためにね。早くあいつを止めるんだ。急ぎな」

5th DAY対戦前(vs 刃)

刃「極限流空手師範リョウ・サカザキとお見受けするが」
リョウ「なんだ？　いったい何者だ」



刃「リョウ・サカザキ。如月影二と相見えた男。その力、拙の拳をもって試させてもらう」
リョウ「如月？　あんたあの忍者の知り合いか。いったい何の用だ」
刃「参る！」

5th DAY対戦後(vs 刃)

リョウ「いったいお前達は何者なんだ。どうして執拗に極限流を追うんだ」
刃「拙はただ影二を追っているだけだ。拙の全てを奪ったあやつを……」

6th DAY対戦前(vs 香澄)



香澄「見つけた！　見つけたぞ、リョウ・サカザキ」





香澄「I'M KASUMI TODO, I COME FROM JAPAN TO FIND YOU.」
リョウ「日本語なら俺もわかるぜ。いったい俺に何の用だい？」
香澄「なっ、なんだ……とっ、父様は今どこにいる。教えてもらおうか」
リョウ「あの古武道の？　居場所なんて知らないぜ」
香澄「隠し立てするとは上等だ。父様直伝の藤堂流古武術でいやでも白状させてやる。覚悟……よろしいな」

6th DAY対戦後(vs 香澄)

リョウ「竜白については何も知らないぜ。おとなしく日本に帰るんだな」
香澄「なぜだ。なぜ極限流に勝てない……父様……私をみちびいて下さい」

7th DAY対戦前(vs カーマン)

リョウ「カーマン、よくもだましてくれたな。あんたはロバートを国へ連れ戻しに来たんだろう。どうしてだまってたんだ」
カーマン「別に隠すつもりはなかったが、もういい。お前は家に戻ってくだらん空手でもやっていろ」
リョウ「言ってくれるぜ。くだらないかどうか見せてやる！」

7th DAY対戦後(vs カーマン)

リョウ「さあ、後は俺に任せて一足先にイタリアへ帰りな」
カーマン「お前を甘く見すぎていたようだ。しかし、私はあきらめんぞ」

8th DAY対戦前(vs ロバート)

ロバート「やれやれ、今度はお前か。言うとくけどわいには……」
リョウ「知ってるぜ。フレアのことなら俺に任せな」
ロバート「リョウ、わいは考えを変える気はないで」
リョウ「危険を承知でか？　じゃあ荒りょうほうでいくぜ」

8th DAY対戦後(vs ロバート)

リョウ「ロバート、お前は今すぐユリの元へ行ってやれ。いいな」
ロバート「あいつは相当手強いらしいで。じゅうぶん気いつけるこっちゃ。ユリちゃんの方はわかった。フレアのこと頼んだで」

FINAL DAY対戦前(vs ワイラー)



リョウ「君はフレア・ローレンスか。俺はロバートの親友のリョウ・サカザキだ。さあ、一緒に帰ろう」



ワイラー「どこへ行くんだ。フレア、そいつから離れろ」
リョウ「お前が誘拐犯か。彼女は返してもらうぜ」
ワイラー「フレアどうする？　そいつと一緒に行くか？　お前の親父のように俺まで裏ぎるのか？　できる訳ないよなあ」
フレア「聞いてのとおりよ。私は……」
ワイラー「そう言うことだ。さて、君の処分をきめようか」
フレア「まだ、それは実験段階なのよ。ワイラー、やめて！」



ワイラー「ショータイムだ」

エンディング



リョウ「ハアハア、やっ、やったか？」
ワイラー「ううっ……頭が割れるように痛いよ。助けて……父さん……」
リョウ「さあ、フレア今のうちに逃げよう」
フレア「リョウ、やっぱり私は彼をおいていけないわ。私の父が、彼のお父さんを裏ぎったように……私が彼をおいていくなんて。リョウ、ごめんなさい。ロバートには……」
リョウ「本当にそれでいいのかい？　つらい選択になるかもしれないぜ」
フレア「覚悟はできてるわ」
リョウ「わかった。ロバートもきっとわかってくれるさ」



ロバート「さて、リョウ。お前ともしばらくお別れや」
リョウ「ああロバート、フレアのことは……」
ロバート「フレアなら大丈夫や。心配いらへん。何も心配は……」



ロバート「どないしたんや？　ユリちゃん。いつもの明るいユリちゃんはどこへ行ってしもたんや？」
ユリ「……私……ロバートさん、あのね……」
ロバート「さあ、そろそろ行かんと。ほんだら二人ともまたな」



リョウ「いいのか、行かせちまって」
ユリ「…………」
リョウ「まったく、強情だな。ほらっ」



ユリ「お兄ちゃん、これって……」
リョウ「早く行った方がいいぜ。俺の気が変わらんうちにな」



ユリ「……ありがとう……お兄ちゃん」
リョウ「後は頼んだぜ、ロバート」

ロディ・バーツ



飛び道具を出したあとの硬直が長い点をのぞけば、標準的な性能を持つ。ラッシュ攻撃はリーチがやや短め。

1st DAY対戦後（vs ロバート）

ロディ「若いねぇ、お兄さん。また相手になってやるよ」

2nd DAY対戦後（vs 刃）

ロディ「おかしなかっこうしやがって。おれは急いでるんだよ」

3rd DAY対戦後（vs 香澄）

ロディ「まったくなんてガキだ。いいかげんにしてくれよ」

4th DAY対戦後（vs リョウ）

ロディ「極限だか何だか知らねぇけど、大したことないねぇ」

5th DAY対戦後（vs シンクレア）

ロディ「残念だったなあ。俺の方が上手だったみたいだぜ」

6th DAY対戦後（vs カーマン）

ロディ「物足りねぇ。あんたの腕前じゃ物足りねぇよ」

7th DAY対戦後（vs レニィ）

ロディ「勝負あったな、レニィ。後は俺に任せて家に帰りな」

8th DAY対戦後（vs 王）

ロディ「とにかくその鳥をどっかにやってくれ。危ないんだよ」

FINAL DAY対戦前（vs ワイラー）



ロディ「もしかして、フレア・ローレンスかい？」
フレア「あなたは？」
ロディ「俺はロディ。ワイラーって人からあんたを捜すよう依頼されてここまで来たって訳」
フレア「ワイラーに？ いったいどう言うこと？」
ワイラー「おやおや、君はいつかの探偵君じゃないか」
ロディ「何で彼女があんたといるんだよ」
ワイラー「残念だがお前との契約は破棄させてもらう。無能な探偵の力をかりずともこうしてフレアを見つけることができたからな」
ロディ「冗談じゃねえぜ。約束の金もらうまで、おめおめ帰れるかってーの」
ワイラー「お前は少し俺達に深入りしすぎてるんだよ」
フレア「だめよ！ まだそれは未完成品なのよ！ 危険すぎるわ！」



ワイラー「すぐに楽にしてやるぜ」

エンディング



ロディ「ハアハア、どうだ？ 手ごたえあったぞ」
ワイラー「頭が……割れそうに痛いよ……父さん……助けて……」
ロディ「さあ今のうちだ。ここから逃げるぜ。行くぜ、フレア」
ワイラー「だめよ。このまま彼をおいてなんか行けないわ。私が薬のデータさえ持ってこなければ、こんなことに……」
ロディ「なんか訳ありなのか？ でもよう俺にだって都合が……しゃあねえな……どのみち依頼主がこの様じゃあどうしようもないしな」
フレア「それじゃあ……ありがとう」
ロディ「別に礼を言われる事じゃないさ。さて、問題はあいつをどう説得するかだな……」





ロディ「何しやがる！ よっ、よおレニィ」
レニィ「よぉレニィ、じゃないわよ。人が捜してきたヤマをよくもじゃましてくれたわね」
ロディ「え？」
レニィ「やっとの思いでフレアの居所しらべて行ってみたらもぬけの空。あんたまた、へまやらかしたんでしょう」
ロディ「そんなに怒るなよ。しわがふえるぜ」
レニィ「彼女をどこへやったのよ。教えなさいよ！」
ロディ「熱くなるなって、おい！」



ロディ「まいったな。一度火がつくと止めようがないからな。しばらく相手してやるか」

レニィ・クレストン



ムチを使う攻撃の数々は、非常に動作が速い。立ちパンチを適当に出しているだけでも、反撃を封じることが可能。

1st DAY対戦後（vs 王）

レニィ「もうっ！ こんなによごれちゃったじゃないの！」

2nd DAY対戦後（vs カーマン）

レニィ「財団の人間が動きだしてるなんて……フレアを早く見つけださないと……」

3rd DAY対戦後（vs 香澄）

レニィ「まったく何なのよ、この子は」

4th DAY対戦後（vs リョウ）

レニィ「極限流空手って、じゃあロバートの事知ってるわね」

5th DAY対戦後（vs ロディ）

レニィ「これできまりね。あんたはおとなしく家で待ってなさい。ロディ！」

6th DAY対戦後（vs 刃）

レニィ「フレアって子を見かけなかった？ 答えなさい」

7th DAY対戦後（vs ロバート）

レニィ「どうやらフレアと一緒じゃないようね。ふりだしにもどるか」

8th DAY対戦後（vs シンクレア）

レニィ「え？ ワイラーとフレアが一緒に出かけたですって？ どういう事？」

FINAL DAY対戦前（vs ワイラー）



レニィ「あなた……フレア・ローレンスね」
フレア「あなたは？」
レニィ「ワイラーって人からあなたを捜すよう依頼を受けたの。さあ一緒に来てもらうわよ」
ワイラー「ほう、お前はいつかの……」
レニィ「何であんたがここにいるわけ？ 説明しなさいよ」
ワイラー「お前への依頼はたった今、ここで破棄させてもらう」
レニィ「何言ってんのよ。私がここまでどれだけ苦労したと思って……」



レニィ「じ……冗談……」
ワイラー「お前にはここでおとなしく消えてもらうぜ。覚悟しな」

エンディング



レニィ「いかが、私のムチの味は？」
ワイラー「頭が割れそうに痛い……助けて……」
レニィ「さあ、早くフレア、逃げるわよ」
フレア「だめよ。このまま彼をおいてなんか行けないわ。私が薬のデータさえ持ってこなければ、こんなことに……」
レニィ「ちょっと待ってよ、あなた連れて帰らないでどうするのよ」
フレア「お願いです。彼をおいては行けないんです」
レニィ「……やれやれ、基本的に私って甘いのかしらね」
フレア「え？ それじゃあ……」
レニィ「また、今回の仕事も大失敗って事。問題はあいつをどう説得するかね」



ロディ「レニィ！ やっと見つけたぜ！」
レニィ「あらあら、ずいぶんごゆっくりね」
ロディ「へへ、まあそう言うなよ。で、彼女は見つかったのか？」
レニィ「か、彼女は……ここにいなかったわ」
ロディ「いなかったって……冗談じゃねえぜ。もう一度俺が捜してくる」
レニィ「まずい……ちょっと、ロディ」
ロディ「なんだよ！」
レニィ「私の言う事がしんじられないの？ 心配しないで、次の仕事ならちゃんと手配してあげるから」
ロディ「どう言う事だよ。全然訳がわかんねえよ」
レニィ「男が細かいことごちゃごちゃ言わないの。さあ、行くわよ」



ロディ「おいっ、ちょっと離せよ。レニィ！ おいっ！」



藤堂香澄（とうどうかすみ）

リーチは短いが、ラッシュ攻撃や特殊技など攻める手段は多彩。いわゆる当て身技も備え、攻守に強さを発揮する。

第一日目対戦後(vs ロディ)
香澄「あなたの動きには無駄がおおすぎます」

第二日目対戦後(vs レニィ)
香澄「そんな物ふり回しても、私の動きをとらえることはできない」

第三日目対戦後(vs 刃)
香澄「あなたは日本人ですね。リョウという人を知りませんか？」

第四日目対戦後(vs ロバート)
香澄「やった！ 極限流一人取ったぞ。やっぱり藤堂流は無敵なんだ」

第五日目対戦後(vs 王)
香澄「動物まで使うなんて、男らしく堂々と闘いなさい」

第六日目対戦後(vs シンクレア)
香澄「リョウという男がこの屋敷にいるはずだ。どこにいるんだ？」

第七日目対戦後(vs カーマン)
香澄「ご身術の覚えがあるようですね。見事な腕前です」

第八日目対戦前(vs ワイラー)


ワイラー「そこで何をしている。勝手に俺の土地に入ってくるとはいい度胸だな」
香澄「もう少しゆっくり話してくれないと意味が解らないぞ」
ワイラー「この場所を人に知られてはまずいんだよな。悪いがお前にはここで消えてもらう事になる」



香澄「こ……こいつ……何だ？ どうなってんの？」
ワイラー「覚悟しな」

第八日目対戦後(vs ワイラー)
香澄「いったいどういうこと？ 人がこんなになって…………逃げよう！」

第九日目対戦前(vs リョウ)


香澄「ちょっ、ちょっと待ちなさい」



香澄「うん、間違いない」



香澄「KASUMI TODO MY NAME. FROM JAPAN I COME, I SEEK RYO SAKAZAKI...」
リョウ「大丈夫。日本語なら俺もわかるぜ。何か用かい？」
香澄「そっ、そうか。父様はお前達に敗れて以来、行方不明になっている。父様はどこにいる」
リョウ「あの古武道のおっさんの娘だって？ 悪いが居所なんて知らないぜ」
香澄「とぼけても無駄だ。お前を倒してでも父様の行方を聞き出してやる。覚悟……よろしいな」

エンディング


香澄「ハアハアハア、リョウ・サカザキ。これで止めだ。くらえっ！」
志津子「それまで！」



香澄「かっ、母様……母様、あと一歩の所で何故止められるのですか。止めをさせてください」
志津子「香澄、父を思うあなたの気持ちしかと受け止めました。が、無断で家を飛び出した行為は厳罰に値します」
香澄「しかし、母様！」



志津子「聞き分けのないことを言うのではありません。これ以上当家の名に泥を塗るつもりですか」
香澄「……くっ……申し訳……ございません……」



志津子「さて、この度は娘が迷惑をおかけしたようで。数々の無礼お許しください」
リョウ「俺は、別に……」
志津子「世に名を轟かせる極限流の拳しかと拝見させていただきました。夫の竜白もあなたとの再戦を果たすべく、どこかの空の下修行に明けくれていることでしょう。ぜひ一度、日本においでなさい」
リョウ「ああ、わかった」
志津子「それでは香澄、帰りますよ」
香澄「はい、母様」



リョウ「どうしたんだい？」





香澄「再戦の証にこれをあずけておく。私はこれを取り戻すため必ずお前の前に戻ってくる。その時にもう一度闘ってくれるか？」
リョウ「よし、約束しよう」



不破刃（ふわじん）

いずれの技も、攻撃力は高いが攻撃前後のスキが大きめ。ラッシュ攻撃はリーチも長く、使いやすいものが多い。

第一日目対戦後(vs ロディ)
刃「いきがるのもいいが、達者なのは口ばかりのようだな」

第二日目対戦後(vs ロバート)
刃「もう一人の極限流……たあいもない」

第三日目対戦後(vs カーマン)
刃「見かけ倒しの男だ。くだらん」

第四日目対戦後(vs 香澄)
刃「藤堂家の者がなぜリョウを追っているのだ」

第五日目対戦後(vs 王)
刃「すさまじい拳であった」

第六日目対戦後(vs シンクレア)
刃「ここにもリョウの姿はなしか……」

第七日目後(vs レニィ)
刃「お前の力では拙を倒すなど無理だ」



香澄「約束だぞ。絶対にもう一度」
リョウ「ああ、約束だ」
香澄「絶対だぞ。逃げたりしたら承知しないからな」
リョウ「ああ、わかってるよ」
香澄「絶対の絶対だぞ」
リョウ「…………」
香澄「今度会ったときは……」
志津子「香澄！ いいかげんにしなさい！」



香澄「はい……」

第八日目対戦前(vs ワイラー)



刃「ここにリョウ・サカザキという男が訪ねてこなかったか」
ワイラー「知らねえな」
刃「そうか、ならば拙はこれで失礼する」
ワイラー「待てよ。お前は俺の実験相手にふさわしい男だ。付き合ってもらうぜ」
フレア「だめよ! その薬はまだ未完成なのよ」



ワイラー「はじめようか。ショータイムを」

第八日目対戦後(vs ワイラー)

刃「薬をもって得た力など、しょせんはまやかしにすぎん」

第九日目対戦前(vs リョウ)



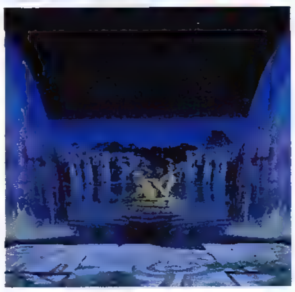
刃「極限流のリョウ・サカザキとお見受けするが……」
リョウ「ああ、そうだがあんたは?」
刃「影二と相見えた男。ぬしの力、拙の拳で確かめさせてもらう」
リョウ「お前と闘う理由などない」
刃「問答無用。参るぞ」

エンディング



刃「どういうことだ、サカザキ。拙の目をごまかしたつもりであろうが、貴様なぜ本気で撃ってこない」
リョウ「どういう意味だ」
刃「気の力を使う極限流。闘いの中でその気の流れをよむことなど拙にはぞうさもないこと。しかし、貴様からはその気がほとんど感じられぬ。なぜだ」
リョウ「そこまでばれていたか。俺はさした理由もなく闘いたくないだけだ。お前の拳には殺意しか感じられない。お前は何故その拳をふるうんだ」
刃「忍びの拳は時として人をあやめる場合もある。拙は影二を倒すため。拙の全てを奪ったあやつを……」
リョウ「影二を倒した後でお前はどうする」
刃「貴様に話すことではない。リョウ、一度日本に来るがいい」
リョウ「日本、何のために?」
刃「来ればわかること。では拙はこれにて……」





次の刹那、刃の姿は何処へともなく消えていた。
その後、刃は宿敵の影二と相見えることとなる。
しかし、今はただ姿見えぬ影二を追って闇を彷徨う刃であった。

カーマン・コール



護身術の使い手らしく、相手の攻撃を受け流す技を多数持つ。反面、自分から攻める手段には有効なものが少ない。

1st DAY対戦後(vs 刃)

カーマン「しょせん、そのていどか」

2nd DAY対戦後(vs レニィ)

カーマン「女はもう少しおしとやかにするものだ」

3rd DAY対戦後(vs ロディ)

カーマン「軽はくな男だな」

4th DAY対戦後(vs シンクレア)

カーマン「かなしい目をした女だ」

5th DAY対戦後(vs 香澄)

カーマン「ケガはないか? まったくむちゃをする娘だ」

6th DAY対戦後(vs 王)

カーマン「さあ道をあけてくれ。私は急ぐのでな」

7th DAY対戦後(vs リョウ)

カーマン「なるほど、極限流空手。うわさにたがわぬすご腕だな」

8th DAY対戦前(vs ワイラー)



ワイラー「よおっ、あんた一体何者だい」
カーマン「ロバート・ガルシアという男を追っている。ここに来なかったか?」
ワイラー「知るかよ。てめえの態度気にいらんな。ちょうどいい、俺の実験に付き合ってくれ」



カーマン「悪い冗談だ」

8th DAY対戦後(vs ワイラー)

カーマン「ばけものめ、少しはこりたか!」

FINAL DAY対戦前(vs ロバート)



カーマン「さて、お前の逃走劇もここでおわりだ。私と一緒に本国まで帰ってもらう」
ロバート「リョウの言うとった事はほんまやったんか。わいにはまだやらなあかん事が残っとるんや」
カーマン「ロバート、あまり手をかけさせるな」
ロバート「カーマン、今のわいに何を言うても無駄や。力づくでもあんたをふりきってみせるで」
カーマン「極限流空手とやらであのひよっこがどれだけ成長したのかじっくり見せてもらう」

エンディング



カーマン「いい腕だ、立派になったものだなロバート。時に、お前は誰かを追ってここまでやってきたと聞いたが」
ロバート「ああ、しかしあんたに見つかってもたらそれもでけへん。もう少しやったのに……」
カーマン「しばらく見ない間に随分なき言を言うようになったじゃないか。あのはねっ返りのロバート坊やはそんなことを言わなかったがな」
ロバート「なんやと、言わせておけば!」
カーマン「フフッ、そのいきだ。さて、お前の居所はこれでわかった。まだ、国に帰るまで時間がある。ロバート、その間だけお前に時間をやろう。やり残したことがあるなら行って来い」
ロバート「カーマン……恩にきるで」



カーマン「どうも私は、昔からあいつに甘いというくせが治らんようだな」



カーマン「もしもし、ええ、ロバートは発見できました。了解しました。アルバート様にはそうお伝えしておきます」



カーマン「やれやれ、あのお方もひどい。近くまで来ているのなら一目会ってあげればいいものを……。ロバート、しかしよくあそこまで成長したものだ。極限流空手、いいものと出会ったな、ロバート」

Column

カーマンの技名の意味

カーマンの一部の技は、名前にドイツ語が使われている。やたらと長い技名は、和訳するとじつは下表のような意味になるのだ。

■カーマンの技名と和訳

技名	和訳
ヘフティガー・シュトースアグリフ	衝撃の猛攻打
ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン	高角度強襲蹴り
アオファインナンダー・フォルゲンテ・ビュルフェ	連続投げ



◀これが超必殺技、アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェだ。

王覚山（ワン・コーサン）



攻撃前後のスキが小さい基本技が多く、接近戦に強い。背が低いため、相手の攻撃を受けにくいという特徴もある。

1st DAY対戦後(vs レニィ)

王「力で相手をねじふせるのはよくないのね」

2nd DAY対戦後(vs ロバート)

王「すごく強いのね。もうちょっとで負けるところだったのね」

3rd DAY対戦後(vs リョウ)

王「なかなかやるのね。また今度闘って欲しいのね」

4th DAY対戦後(vs 刃)

王「もっと相手の動きをよく見るのね」

5th DAY対戦後(vs 香澄)

王「まったく、あらっぽいお嬢さんなのね」

6th DAY対戦後(vs ロディ)

王「ふうっ、危ない人なのねぇ」

7th DAY対戦後(vs カーマン)

王「強い人なのね。おどろいたのね」

8th DAY対戦後(vs シンクレア)

王「あなたの拳にはみょうな殺気を感じるのね」

FINAL DAY対戦前(vs ワイラー)



ワイラー「おい、貴様。神聖な墓地にそんな獣を連れてくるとはどういうつもりだ」
王「あんたがワイラーね。話に聞いた秘薬とやらをおとなしく渡すのね」
ワイラー「どこで薬の話を聞いた？」
王「あんたの屋敷の女性になのね」
ワイラー「チッ、シンクの奴め。残念だがお前に渡す物など何もない。どうやらお前は深入りしすぎているようだな」



王「ここまで完成しているとはね……」
ワイラー「見せてやるぜ。薬の効果をよお」

エンディング



王「少々荒っぽくなってしまったのね。秘薬は渡してもらうのね」
ワイラー「ううっ、頭が痛い……助けて……」
王「ん？　なんだか様子がおかしいですね」
フレア「きっと薬の副作用だわ。実験段階のを投与してしまったから……」
王「なんと、それはよわったのね」
フレア「この薬を持ち出すのは危険だわ。私が責任を持って処分します」
王「どうします、ホエホエ？」
ホエホエ「グエッ、グエッ」
王「わかったのね。困ったことがあったら、サウス・タウンの李先生を訪ねるといいね。力になってくれるのね。それでは……」



王「さて、今回の旅でもいい作品ができあがったのね。さあ、ホエホエ。この中から一番気に入った絵を選ぶのね」



王「ふむ、なるほど。この絵が気に入ったのね。では、これを今度出展するのね」





シンクレア

CPU専用キャラクター（一定条件で使用可能）



ラッシュ攻撃が使いづらく、投げ技も持っていない。攻撃力が高くスキの小さいターニング・エッジが切り札。

シンクレアのストーリーデモとエンディングは、ネオジオCD版のものを掲載。アーケード版およびネオジオ版では、デモはいっさい表示されない

FINAL DAY対戦前(vs ワイラー)



シンクレア「おかしな薬に手を出すのはもうやめな。ワイラー！」
ワイラー「お前が俺にさしずするのか？　どういうつもりだ」
シンクレア「言ってもわからないみたいだね」
ワイラー「どうする。ええ？　どうするんだよシンク？」
シンクレア「痛い目に……あわせてやろうか？」
ワイラー「痛い目にあうのは……」



ワイラー「お前の方だぜ！」

エンディング



シンクレア「勝負あったね。あんたの負けだよ」
ワイラー「お前ごときに……お前ごときに……」
シンクレア「薬で得た力なんて、しょせんそんなものさ」
ワイラー「どこへ行く……俺を……おいて行くのか、シンク……戻れ……」
シンクレア「ここにいる理由なんてもうないよ。私は私ですきにさせてもらうさ」

ワイラー

CPU専用キャラクター（一定条件で使用可能）



前進しつつA を連打しているだけでも、相手の攻撃を封じこめることができる。ブラックアウトの攻撃力の高さも脅威。

ワイラーのストーリーデモとエンディングは、ネオジオCD版のものを掲載。アーケード版およびネオジオ版では、デモはいっさい表示されない

FINAL DAY対戦前(vs ロバート)

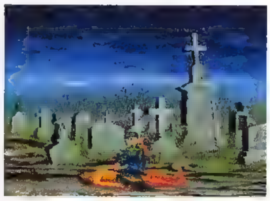


ワイラー「どうした？　こむすめ。もうおわりか？」
ユリ「ハアハア、全然効かない……私の攻撃が全然……」
ロバート「もうええ、ユリちゃん。後はわいがやる」
ワイラー「まだ立ち上がる力が残っているとはなあ」
ロバート「ワイラー、わいの本気の力、極限流空手の全て、お前に見せてやるわい」
ワイラー「これで最後にしてやるぜ」

エンディング



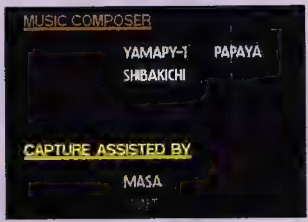
ワイラー「ううっ、どうしたのだ。体が言う事を聞かない……うあああっ」
フレア「ワイラー！」

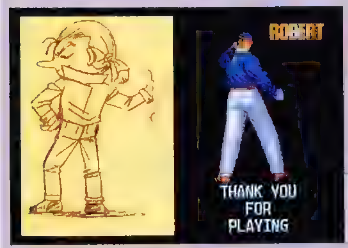


ワイラー「なぜだ、薬は完成したはずだ。こんなはずはない……」
フレア「ワイラー、もうやめましょう。やっぱりこの薬は危険だわ」
ワイラー「俺はいったい今まで何のためにやってきたんだ……」
フレア「こんな物さえなければ……あなただって……」
ワイラー「フフッ、俺のためにないてくれた女はお前がはじめてだ。フレア……」
フレア「ワイラー……」
ワイラー「長いゆめを……見すぎていたようだな……」

スタッフロール

キャラクター別のエンディングが終わると、『龍虎外伝』のタイトルロゴが表示されてから、黒い画面をバックにスタッフ名が下から上へと流れていく。なお、ノーコンティニューで、かつ1ラウンドも落とさずにゲームをクリアすると、スタッフロールの最後に、使用キャラクターに応じたイラストが表示される。それぞれのキャラクターのイラストは、下の写真を参照。





◀イラストは画面左側に表示され、右側では使用キャラクターが勝利ポーズをキメる。

●ロバート



●リョウ



●ロディ



●レニィ



●香澄



●刃



●カーマン



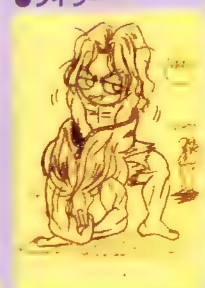
●王



●シンクレア



●ワイラー



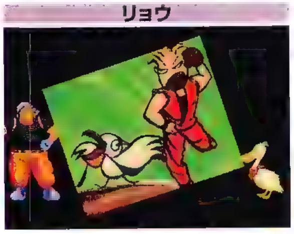
Column 放浪の画家の絵心やいかに？

放浪の画家、王 覚山。生きがいは世界中の美しい景色をキャンバスに残すこと——。そんな彼が相棒のホエホエ（ペリカン）とともにグラスヒル・バレーを旅し、描きためたスケッチを、まとめて掲載してみた。なんというか、ツッコミたい点は山ほどあるが……放浪の画家だからと言って、かならずしも天才画家とはかぎらないと再認識。

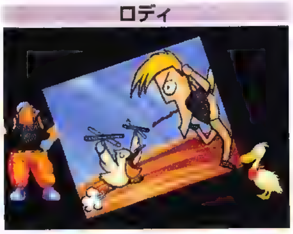
ロバート



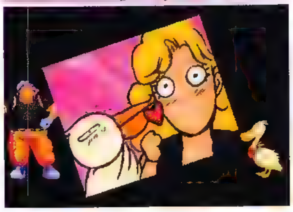
リョウ



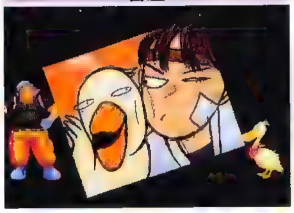
ロディ



レニィ



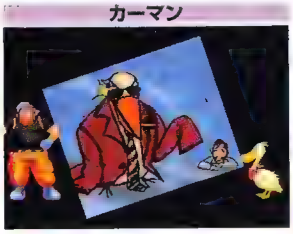
香澄



刃



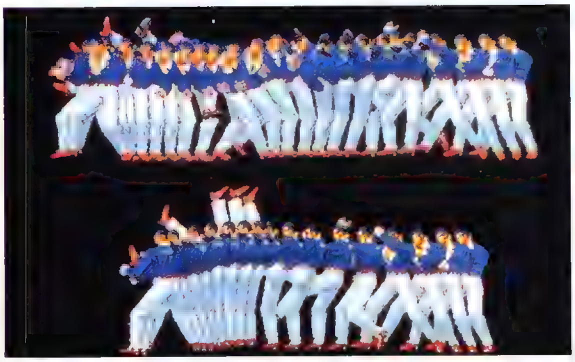
カーマン



モーションキャプチャーの威力

本作最大のセールスポイントと言える「モーションキャプチャー」。これは、モデルとなる人の身体にセンサーを取りつけ、その人がどのように空間を動いたかを、センサーを通して検出する技術のこと。本作では、モデルに本物の格闘家やアクション系の役者を起用し、プロの体さばきを取りこんでいる。

ただし、2D対戦格闘ゲームでは、採取した三次元のデータをゲーム中で使用するさいに、大幅な調整をしなければならない。さらに本作では、ポリゴンのような3D技術は使用せず、得られたデータをもとに、こまかなアニメーション・パターンを一枚一枚手で描き起こしている。モデルの動きと開発者の努力があればこそ、あのリアルなアニメーションが実現できたのだ。



◀モーションキャプチャーを駆使して作られた、ロバートのアニメーションの一例。パターン数の多さだけでなく、重心の自然な移動などにも注目してほしい。

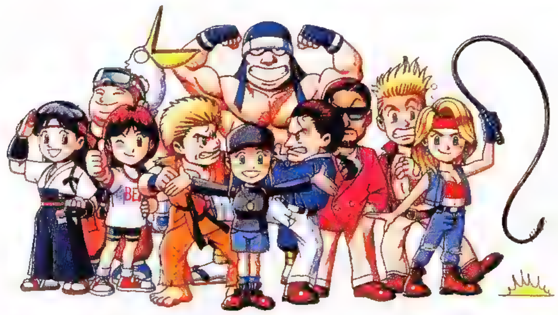
「龍虎の拳」「龍虎の拳2」「龍虎の拳 外伝」ART GALLERY



「龍虎の拳」キャラクターPart2



電波新聞社「ALL ABOUT龍虎の拳2」表紙



「龍虎の拳 外伝」SDキャラクター



芸文社「ネオジオフリーク」'96年5月号表紙



ネオジオCD版「龍虎の拳 外伝・限定版」オフィシャルアートブック

CHAPTER 3

サムライスピリッツシリーズ



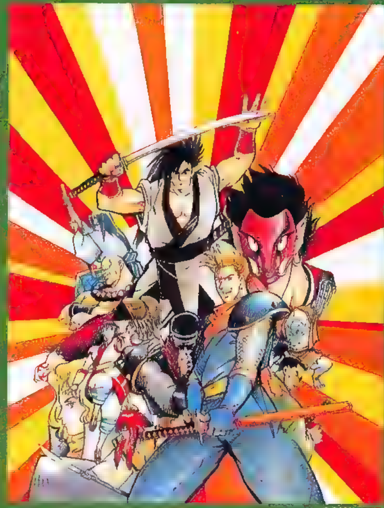
SAMURAI SPIRITS

サムライスピリッツ

発売日●'93年7月7日
基　板●MVS(118メガ)

STORY

18世紀末――かつて幕府によって命を絶たれたはずの天草四郎時貞が復活。その邪悪な力により、各地に天変地異や原因不明の病、戦乱が巻き起こり、世界は暗黒の時代へと向かっていった。そんななか、12人の剣士が、それぞれの目的のために天草のもとを目指す。



キャラクターが武器を使って闘う「武器あり対戦格闘」の概念を確立した記念碑的作品。一撃の破壊力を重視したゲームバランスと、武士や忍者などが闘いをくり広げるファンタジックな世界観とが相まって独自の魅力を生み出し、それまでは対戦格闘ゲームに興味がなかった人たちからも熱狂的な支持を受けた。

GAME SYSTEM

●基本ルール

3本勝負で2本先取制という、対戦格闘ゲームではおなじみのルールを採用。3本目が終わっても決着がつかなかった場合は最終戦が行なわれ、そこでも引き分けなら両者ゲームオーバーとなる。

●操作方法

8方向レバー+4ボタンでキャラクターを操作する。レバー操作による基本動作は、一般的な2D対戦格闘ゲームと同じだが、狂死郎、王虎、幻庵は↙と↘でしゃがんだまま前後への移動が可能。ボタンは武器による攻撃(斬り攻撃)と蹴り攻撃にわかれており、各ボタンの役割は下表のようになっている。

■各ボタンの役割

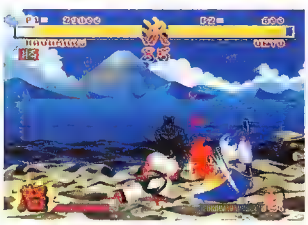
ボタン	攻撃	ボタン	攻撃
Ⓐ	弱斬り	Ⓒ	弱蹴り
Ⓑ	中斬り	Ⓓ	中蹴り
Ⓐ+Ⓑ	強斬り	Ⓒ+Ⓓ	強蹴り



◀強斬りは攻撃前後のスキが大きいものの、破壊力は必殺技をはるかにしのぐ。

●怒りゲージ

画面下部にあり、ダメージを受けるたびに蓄積されていく。満タンになるとゲージが点滅し、一定時間だけ怒り頂点状態となって、技の攻撃力が上がる(怒り頂点状態が終了すると、ゲージはゼロにもどる)。なお、ゲージの蓄積ペースおよび怒り頂点状態の持続時間は、キャラクターごとに異なっている。



▲怒り頂点状態での強斬りは破壊力抜群。ちなみに、怒りゲージが蓄積されるにつれ、身体の色もだんだん赤みを増していく。

●ダッシュ

➡➡で踏みこみ(前方ダッシュ)が、⬅⬅で飛び退き(後方ダッシュ)が可能。踏みこみは、レバーを➡へ入れっぱなしにしておくことで移動距離を伸ばせる。また、踏みこみ中にボタンを押した場合は、そこで立ち止まって攻撃を出す。

●つばぜり合い

以下のⓐ～ⓒのいずれかの状況になったときに、ランダムで発生。一定時間内にⒶボタンをより多く入力した側が勝ちで、負けた側は武器を飛ばされて素手になる。素手のときに斬りボタンを押すと素手攻撃が出せるものの、基本的には斬り攻撃よりもリーチが短く、攻撃力も低め。また、素手状態だと斬り攻撃をガードしたときにも体力をケズられてしまう。

ⓐラウンド開始時
ⓑ両者の武器の攻撃判定が接触したとき
ⓒ踏みこみ中の両者が接触したとき



◀つばぜり合いに負けて武器を飛ばされた場合は、Ⓐまたは Ⓑボタンで拾える。

●真剣白刃取り

一方が素手、もう一方が武器を持っているときに、両者が踏みこみを行なって接触すると、素手のほうが相手の武器を白刃取りでつかんで投げ倒し、ある程度のダメージを与えることができる。



◀発動する状況がかなり限定されるのが難点。狙って成功させるには勇気がいる。

●武器の耐久力

各キャラクターの武器には耐久力が設定されている。耐久力は相手の武器とぶつかり合うごとに減っていき、ゼロになると武器が壊れてしまう。武器がいったん壊れると、つぎのラウンドになるまでは素手で闘わなければならない。

●アイテム

試合中、画面内をたびたび通り過ぎる飛脚が、肉(体力回復)、小判(ボーナス得点)、爆弾(爆風に巻きこまれるとダメージを受けてダウン)のいずれかを落としていく。また、相手をまっぷたつにしたときにも小判が出現することがある。

●対CPU戦

基本的な流れは右記のとおり。「演武」はボーナスステージのことで、つぎつぎと出てくるワラ人形を制限時間内に規定数だけ斬ればボーナス点が得られる。



◀ワラ人形が出てくる場所とタイミングは、プレイのたびにランダムで変化する。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

vs 1～3人目
↓
演武① ― 3ヵ所から出現するワラ人形を斬る
↓
vs 4～6人目
↓
演武② ― 4ヵ所から出現するワラ人形を斬る
↓
vs 7～12人目
↓
演武③ ― 5ヵ所から出現するワラ人形を斬る
↓
vs 13人目(天草)
↓
エンディング

CONSUMER VERSION❶ (P.116へつづく)

ネオジオ版『サムライスピリッツ』

■28,000円　■'93年8月11日発売

アーケード版とまったく同じ感覚でプレイできる。

ネオジオCD版『サムライスピリッツ』

■7,800円　■'94年9月9日発売

操作感覚やグラフィックは、アーケード版と変わらない。

SECRET FEATURE

●天草が使用できる

以下の手順を踏めば、最終ボスの天草が使用できる。

❶対CPU戦の12人目でセーブする
❷データをロード後、2P側でシャルロットを選択し、12人目を倒す
❸ボーナスステージで1P側から乱入すると、2P側が天草に変わる

プレイステーション版『サムライスピリッツ剣客指南パック』

■5,800円　■'98年3月26日発売

『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』をカップリング。

SECRET FEATURE

●天草が使用できる

ストーリーモードのクリアデータをロードしてから、VSモード(対2P戦専用モード)で「?」にカーソルを合わせ、L1、R1、L2、R2、スタートの各ボタンを押しながら○ボタンを押すと、天草が使用できる。

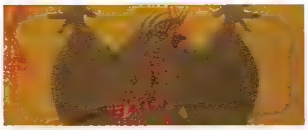
●隠しオプション

ストーリーモードのクリアデータをロードしてから「オプション」にカーソルを合わせて、L1、R1、L2、R2、スタートの各ボタンを同時に押すと、連続技のヒット数を表示させるなどの設定が可能となる。

ストーリーデモについて

本作のストーリーデモは以下のタイミングで挿入され、13人目対戦後デモのあとは、各キャラクターのエンディング→スタッフロールの順に流れる。なお、4人目対戦後のデモだけは使用キャラクターごとに異なるため、各キャラクターの欄に掲載しておいた。

1～3人目



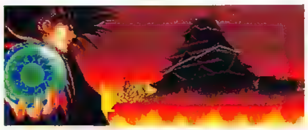
天草「クク、ククク……我、目覚めたり！」

演武（ボーナスステージ）①



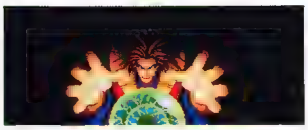
天草「我が名は、天草四郎時貞。いまこそ太平の世に破壊と滅亡を！」

4～6人目



天草「クク、ククク……またひとつ国が消えてゆくわ！ ………………か……快感！」

演武（ボーナスステージ）②



天草「ン？ ……こやつは危険じゃ！ ただならぬ覇気をまとっておる」

7～12人目



天草「汝が無礼、今なら許そう……。我が魔道の前にひざまづくがよい！」

演武（ボーナスステージ）③



天草「貴様とは戦う運命にあったようだ。来い！ 我が麗しき暗黒の淵へ！」

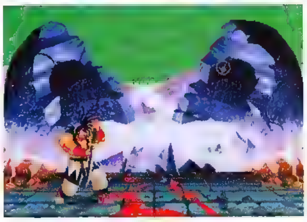
13人目（vs天草）



天草「おのれぇ！ キサマを放っておいたが我が野望の不覚なりィィィィィ～。ィィィィィか、か、か必ずやぁィィィィィふ、復活～～～～～～～～」







エンディング

覇王丸（はおうまる）



強斬りが威力抜群。怒り頂点状態でのジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬りは一気に勝負をひっくり返す力を持つ。

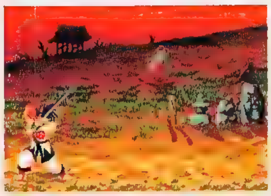
4人目対戦後



覇王丸「まだまだ……だな。！」

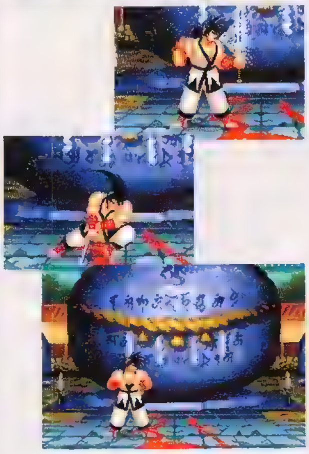


覇王丸「んっ!?」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
覇王丸「……亡者が何の用だ？」
天草「……お前、強いな。その力、私にかさぬか、お前の力と私の魔道の力があれば、この世はおもいのままだ！」
覇王丸「わるいが、俺はひとりが性にあってるんだ……」
天草「あほうが！ 我が暗黒神に逆らうとは」

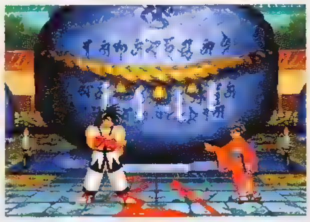


覇王丸「やれやれ……」

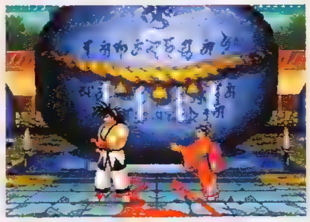
エンディング



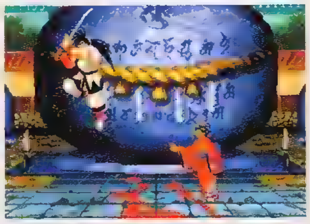
覇王丸「自惚れるあまり、修業を怠るが敗因よ」



静「覇王丸様！」
覇王丸「おしず！」

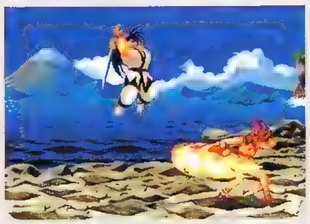


覇王丸「ついてくるなといったはずだ、剣に女は不要！」
静「覇王丸様……」
覇王丸「すまぬ、おしず」





覇王丸「女だからとてようしゃせぬぞ！」
謎のくノ一「つべこべいわずにかかってらっしゃい！」





覇王丸「ありがとうよ！ さすがだったな、惚れ惚れするぜ！」

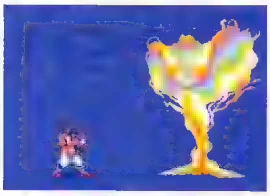
ナコルル



気絶しやすいという弱点を持つものの、ママハハ（鷹）や踏みこみなどを使ったスピード感あふれる攻撃は強力だ。

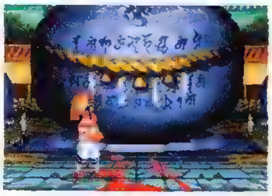
4人目対戦後

ナコルル「ここの自然も無事ね！」

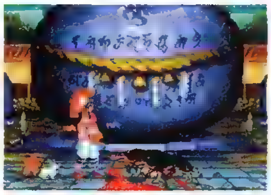


ナコルル「！　自然の声が……やんだ？」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
ナコルル「暗黒神が私を？」
天草「ククク……。我が神が、お前のもつ力を必要とされている。さぁ、我とともにくるのだ！」
ナコルル「ふざけないで！　だれが貴方のいいなりになど」
天草「ククク……ならば死をまっておれ」
ナコルル「私は負けないわ！」

エンディング

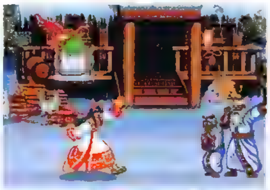


ナコルル「あなたは自然を傷つけすぎたわ……。これは、その報いよ！」





ナコルル「さあ、みんなでカムイコタンに帰ろう」







ナコルル「この地の自然をけがす者は、天にかわって、おしおきよ！」

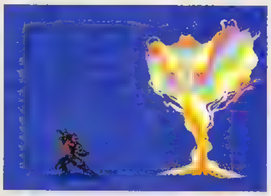
服部半蔵（はっとりはんぞう）



動きはすばやいが、リーチの短さが弱点。しゃがみ強斬りとモズ落としをどれだけキメられるかがポイントとなる。

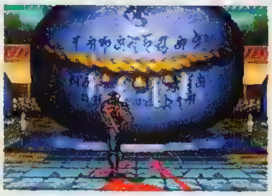
4人目対戦後

半蔵「こやつも知らぬのか……」

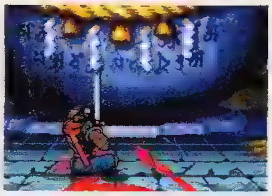


半蔵「！　おぬしは！」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
半蔵「我が息子をかえせ！」
天草「こやつの体は、すでに我が肉となり魂は死霊どもにくれてやったわ！　お前も暗黒神の手下となるがよい」
半蔵「なればその身ごと我が爆炎でつつみこむ！」
天草「あほうが！　我が暗黒神に逆らうとは」
半蔵「……息子よ……」

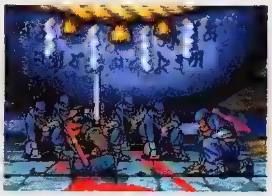
エンディング



半蔵「天草が死霊に魂をうばわれるとは……。あわれな息子よ」



半蔵「だが、おまえ一人ゆかせはせぬ、わしもすぐにゆこうぞ」
下忍「またれよ！　半蔵どの」



下忍「貴殿は我が里において必要なおかた、どうか、おもいとどまっていただきたい」
半蔵「…………」
下忍「おたのみ申す！」
半蔵「あい分かった……、一度は死んだる身、おぬしらにこの命あずけ申そう」





半蔵「精神に生じる炎魂をとき放てい！」



半蔵「我が一生は無くろじのごとく。されど我が魂はまんりょうのごとく」

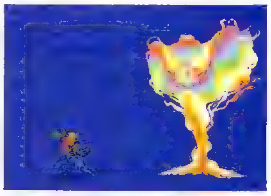
ガルフォード



移動能力やリーチは半蔵とほぼ同じ。ただしコマンド投げの威力が低いので、パピィ（犬）を使って活路を開くことに。

4人目対戦後

ガルフォード「正義は勝つ！」



ガルフォード「！　この憎しみの気は！」

Column ゲームの枠を越えたナコルル人気

※……作画は結城信輝氏によるもの

『サムスピ』の人気が爆発した要因のひとつがナコルルの存在。清純なイメージと、自然を守るために闘うという設定から、キャンペーンのイメージキャラクターとして採用されたこともあった。ちなみに、三鷹市は"鷹（ママハハ）"にかけて採用したという説も。

京都遷都1200年記念・緑化フェア



東京都三鷹市・'94年水道週間のPR（※）



東京都三鷹市・'94年国民年金のPR（※）

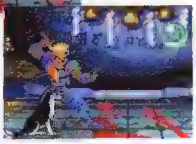


天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
ガルフォード「アンブロジァの手先か」
天草「ククク……。我が暗黒神の前では、正義など無力！　我がもとへ来るがいい、暗黒の力をさずけてやろう」
ガルフォード「うせろ！　貴様と暗黒神は、俺たちがたおす！」
天草「クク……ならば死をまっておれ」
ガルフォード「正義は必ず勝つ！」

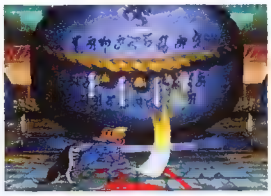
エンディング



ガルフォード「フーッ、手こわい奴だったぜ……」

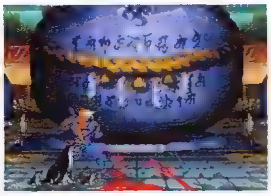


ガルフォード「こんな物があるから人は狂ってしまうんだ！」

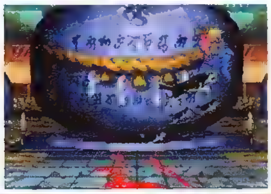




天草「これで魔性の魂から開放される事ができた。礼をいうぞ……」



ガルフォード「さーて、いくぜ。パピー」





ガルフォード「またーつ伝説をつくっちまったぜ！　な、パピー？」
パピー「ワンワン」

橘右京（たちばな うきょう）



しゃがみ弱斬りから、通常投げ、しゃがみ弱斬り、昇りつばめ返しの三択攻撃が強力。待ち戦法もなかなか強い。

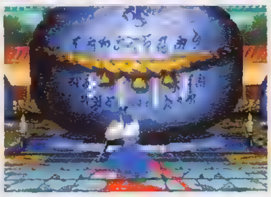
4人目対戦後

右京「…………。！」

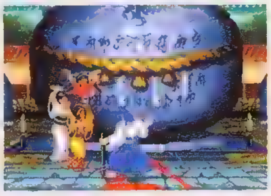


右京「……」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
右京「……」
天草「見える、見えるぞ。お前の心にあるひとりの女が！　クク、私の力になれば女はお前のおもいどおりだぞ！」
右京「……おことわりしよう、あなたの気は黒すぎる」
天草「あほうが！　我が暗黒神に逆らうとは」
右京「…………」

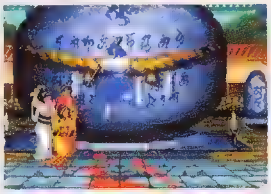
エンディング



右京「！」



追っかけ「右京様ー！　きゃーきゃー」

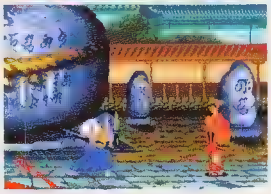




圭「なぜ右京様はこのような事を？」
右京「それはもちろん」







右京「キミにその花をささげるために」



「命脈が　ありて我が剣　かがやけり
右京」

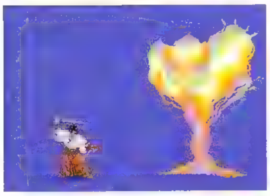
柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）



リーチが長いうえに出るのが早い基本技を数多く持つ。飛び道具と併用して攻めていくと、かなりの強さを発揮。

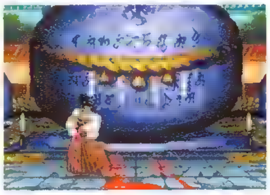
4人目対戦後

十兵衛「……つまらぬ」

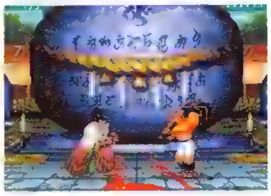


十兵衛「！　何者！」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
十兵衛「天草……強者か？」
天草「柳生新陰流、とくと見させてもらった。その強き剣技、我が暗黒神にささげ、魔道に堕ちてみぬか？」
十兵衛「はっ、我が新陰流の前に神も魔道もないわ！」
天草「クク……ならば死をまっておれ」
十兵衛「弱い輩はよくほえるわ」

エンディング



十兵衛「うぬ……。こんどこそ我が剣伝を深めし者と見ていたが……」



飛脚「十兵衛様」
十兵衛「おぬしは」



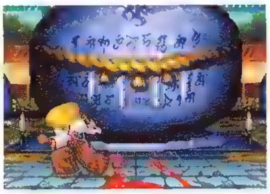
飛脚「申しわけねぇ……妹を天草の奴にさらわれて、仕方なしに勝負のじゃまをしてたんでさぁ。でも十兵衛様がやっつけてくれたんで、ほら……」



飛脚「せめてもの礼だ、このかわら版を読んでくだせぇ」



かわら版「怪人由比正雪、都にて狼藉。城下をさわがす」
十兵衛「フッフッフッ……まだこのような奴がおったか」



十兵衛「いざ！！」



十兵衛「我が新陰流に敵は無し！　うわっはっはっはっはっ！」

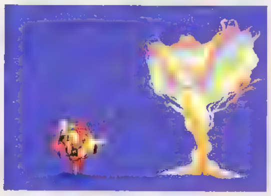
千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）



薙刀による斬り攻撃は全キャラクターのなかでも屈指のリーチを誇る。ただし、空振りしてしまうとスキが大きい。

4人目対戦後

狂死郎「見事な負けっぷりじゃ」

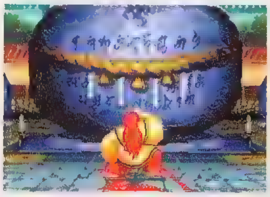


狂死郎「！　何じゃろ？」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
狂死郎「なんと、天草とな！」
天草「ククク……見事な舞だ。我が暗黒神の前で死ぬまで舞続ける気はないかね」
狂死郎「わしをかどわかすとはまようたか、天草」
天草「ククク……ならば死をまっておれ」
狂死郎「おそろしや……天草……」

エンディング



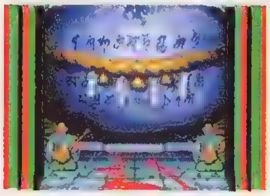
狂死郎「貴殿にも歌舞伎のすばらしさ、わかっていただけたかな」



狂死郎「むう！　きづかぬとはうかつ、なかなかの絶景なり」



狂死郎「さてさて皆の衆、よったり、よったり！」









狂死郎「やはり、わしのこの舞こそが本物の歌舞伎であったようじゃの！」

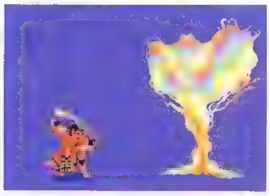
タムタム



立ち攻撃を誘って立ち弱（or中）蹴りを当てたり、相手を跳ばせてジャンプ強斬りで迎撃するのが基本戦法。

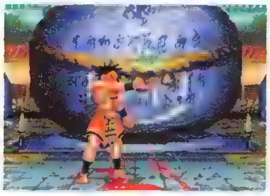
4人目対戦後

タムタム「ココニモ　石　ハ無イ」

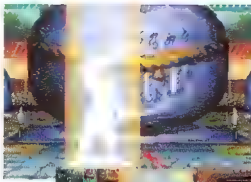


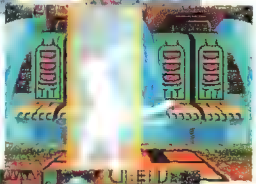
タムタム「！　ナンダ、アレハ」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
タムタム「暗黒ハ神デハ無イ！」
天草「かの石はすでに我が暗黒神のもの。ほしければ、我が闇にひざまづき、この世を闇にそめよ！」
タムタム「コトワル！　闇ハ破滅……明ルキ太陽コソガ神ダ」
天草「ククク……ならば死をまっておれ」
タムタム「アイツハ危険ナ魂ダ！」

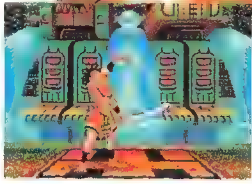
エンディング



タムタム「オオ……ぱれんけ・すとーん。ツイニ取リモドシタゾ！」



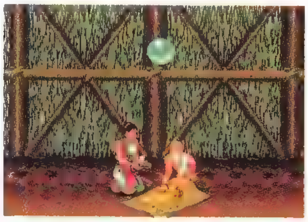




タムタム「我ガ神けつあるくあとるヨ、コノ地ニ再ビ光ヲ！」



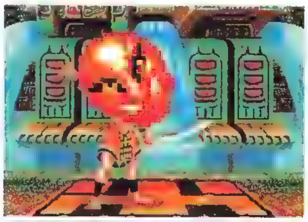
母「ボンゴちゃん！」
ボンゴ「ママー、ボクたてるよ！」



娘「おじいちゃん」
老人「うーむ、なぜかすっかりよくなった」



タムタム「スベテハ終ッタ。目的ヲハタスマデハトチカッタコノ仮面モ……モウ用ナシダ」





タムタム「我ガ神、けつあるくあとるヨ！　大イナルソノ御心ニ礼ヲツクサン！」

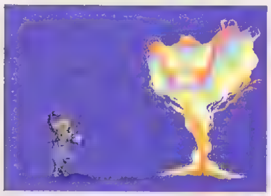
シャルロット



攻撃判定が大きいジャンプ強斬りと、地上戦で威力を発揮する立ち弱斬り＆しゃがみ中蹴りで相手を圧倒できる。

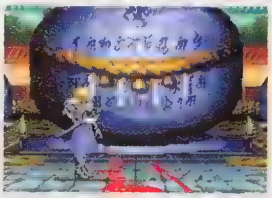
4人目対戦後

シャルロット「こいつもダメか……」

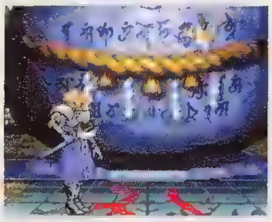


シャルロット「！　これは……！！！！」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
シャルロット「アンブロジアが！？」
天草「ククク……すでにお前の国は我が暗黒神のもの。さぁ、お前もアンブロジアに服従を誓うがよい！」
シャルロット「だまれ！　我が国民をくるしめた魔王が何を！」
天草「ククク……ならば死をまっておれ」
シャルロット「神よ、私に力を！！」

エンディング



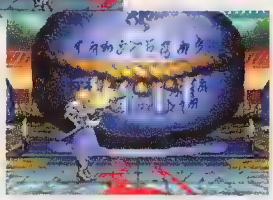
シャルロット「東洋の剣、噂ほどではなかったな」



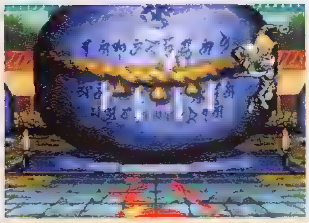
シャルロット「ピエール！！　どうしたのだ？」



シャルロット
「む、それは……」



シャルロット「フランスで革命だと！　こうしてはおれん、私が民衆を先導せねば！」







貴族「貴様らごとき、この私一人で十分よ」



貴族「!!」



民衆「シャルロット!」
シャルロット「さあ、敵は目の前だ!　このまますすめ!」

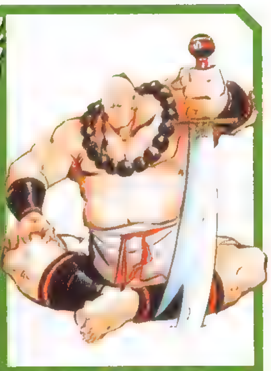


民衆「おお!」



シャルロット「美しき麗人の美しき剣舞、気に入っていただけたかしら?」

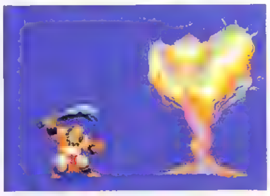
王虎（ワンフー）



怒りゲージの蓄積ペースが速く、攻撃力も高め。その反面、ガードされると反撃を受けやすい技が多い。

4人目対戦後

王虎「相手にならぬわ!!」



王虎「!　うぬ、何者?」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
王虎「あ……天……草?」
天草「お前は覇者となるために参謀をもとめているのだろう?　私がこの暗黒の力をかしてやろうか?」
王虎「何いってる。お前の手などかりんわ!」
天草「クク……ならば死をまっておれ」
王虎「ワシは負けんわい!」

エンディング



王虎「日本は武道の国ときき、我が参謀をもとめてきたが。しょせん島国、ほんものの漢はいなかったわ」



兵A「王虎様!　敵軍の勢いすさまじく、我が軍の先陣は壊滅です!」
兵B「王虎様!　敵軍はすでに十里にまでせめよせています」



王虎「天下治めし漢と斬りあって死ぬるは本望よ!」

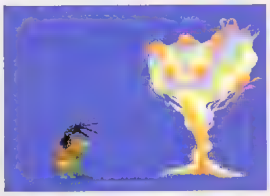
不知火幻庵（しらぬいげんあん）



一気に攻めこまずに、リーチが長くスキも小さいしゃがみ弱(or中)斬りでチクチク攻撃すると強い。

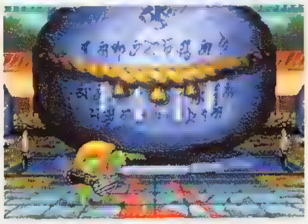
4人目対戦後

幻庵「堕ちた堕ちた、ケケッ」



幻庵「!　ケケッ?」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
幻庵「ヌシも魔道ケ?」
天草「そう、お前と同じ魔に生きるもの。憎しみ、ねたみ、怨むことこそ我らがよろこび!　さあ我に続け!」
幻庵「ケケッ!　わらわせる。魔道の王はオレ様だケ」
天草「クク……ならば死をまっておれ」
幻庵「ヘンな奴だケ……」

エンディング



幻庵「同じ魔道でもワシの敵ではなかったの」



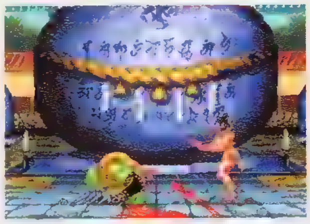
王虎「この王虎の剣技見せてくれるわ」
戦いの炎も時とともにかすれ、群雄の叫びは、伝説の歌に残るのみである。



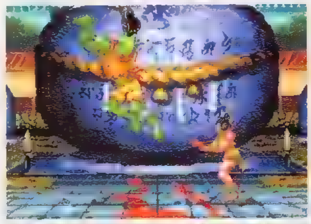
王虎「剣神王虎の戦いぶりは、まだまだこんなものではないぞ!」

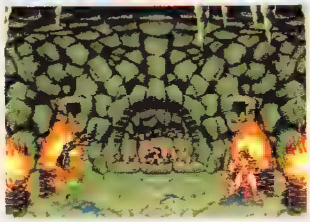


あざみ「不知火様!」
幻庵「あざみ!」



幻庵「ついてくるなといったはずだ、魔道に女は不要!」
あざみ「不知火様……」





幻庵「女だからとてようしゃせぬぞ!」
謎のくノ一「つべこべいわずにかかってらっしゃい!」



幻庵「あ、あざみ……」
不知火幻庵―1789年　鬼哭島にて死亡―



幻庵「ケケケケケ……どうだケ、ぬしもワシと魔道へ堕ちてみんケ?」



アースクェイク

相手の投げを無効化する能力を持つが、接近戦は非常に苦手。ジャンプ強蹴りからのラッシュが攻撃の主軸となる。



天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）

※……対2P戦のみ

[illegible]

4人目対戦後

アースクェイク「お宝はいただきだぜ」



アースクェイク「！　グヒッ？」
天草「クク、ククク……。我こそは、天草が怨霊。さぁ暗黒神がおよびだ」
アースクェイク「なんだ、おめえは？」
天草「お前のその力、我が暗黒神のために使え！ さすれば、あらゆる宝がお前のものだぞ！」
アースクェイク「ぐだぐだうるせえ！　おめえもぶっ殺すぞ！」
天草「あほうが！　我が暗黒神に逆らうとは」
アースクェイク「グヒッ、にげやがった」

エンディング



アースクェイク「へっ、お宝はいただいていくぜ」



アースクェイク「野郎どもかかれい！」
子分「へい！」





子分「お頭、おわりやした！」
アースクェイク「よし、野郎ども！　勝利の雄叫びだっ！」





アースクェイク「グヒ？　もうおしまいか？まだくいたりねェなぁ！」

スタッフロール

コンティニューおよびメモリーカードを使わずにクリアしたときのみ、難易度に関係なく、エンディングのあとにスタッフロールが流れる。その内容は、各キャラクターのグラフィックとともに、担当スタッフおよび声優の名前が表示されるという、なかなか凝ったもの。右京の追っかけの女性たちやナコルルステージの動物といった脇役も出演する。







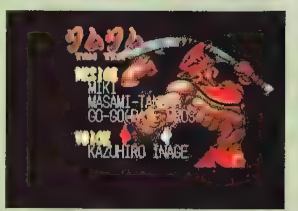












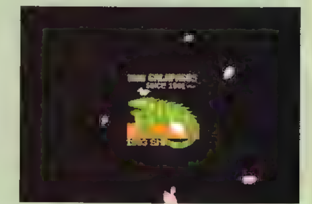












CONSUMER VERSION② （P.110からのつづき）

機種	タイトル	発売元	価格	発売日
ゲームボーイ	『熱闘サムライスピリッツ』	タカラ	4,660円	'94年6月30日
	SD化された『サムスピ』。勝ち抜き式の団体戦モードも搭載している。			
スーパーファミコン	『サムライスピリッツ』	タカラ	10,900円	'94年9月22日
	画面のズームイン・ズームアウトが削除されている。			
メガドライブ	『サムライスピリッツ』	セガ	8,800円	'94年11月18日
	アースクェイクが削除されているが、天草が最初から使用可能。			
ゲームギア	『サムライスピリッツ』	タカラ	4,800円	'94年12月16日
	SD版『サムスピ』。王虎とアースクェイクが削除されている。			
3DO	『サムライショーダウン』	BMGビクター	8,800円	'95年2月10日
	海外版を移植。試合開始直後から素手で闘えるモードもある。			
FM TOWNS	『サムライスピリッツ』	ジャパンホームビデオ	8,800円	'95年4月28日
	画面の比率がアーケード版とは異なる。			

「サムライスピリッツ」ART GALLERY



[illegible]



[illegible]



新声社「ギャルズアイランド3」



新声社「ゲーメスト増刊 サムライスピリッツ」
[illegible]



新声社「ゲーメスト増刊
サムライスピリッツ」表[illegible]



[illegible]「ゲーメスト増刊
[illegible]ツ」[illegible]



キャラクターPart2

SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変～

発売日●'94年10月28日
基　板●MVS(202メガ)

STORY

世界を災いの渦に巻きこんだ天草四郎時貞は倒れた。しかし、天草を背後であやつっていた暗黒神アンブロジアは、魔界からの復活をあきらめたわけではなかった。ふたたびうごめく、暗黒神復活の野望。覇王丸をはじめとする剣士たちの運命やいかに……？



ロングセラーとなった『サムスピ』のファンが期待するなか、満を持して登場したシリーズ第2弾。新キャラクターの追加、武器破壊必殺技の導入といった新要素を多数盛りこみ、『サムスピ』人気を確固たるものとした。また、新キャラクター・チャムチャムの声優に"ゲーマーアイドル"千葉麗子を起用したことでも話題を呼んだ。

GAME SYSTEM

基本ルールおよび操作方法は前作と同じだが、以下の要素が追加・変更された。

●使用キャラクターの変更

幻十郎、チャムチャム、ズィーガー、和狆の4人が加わったかわりにタムタムが削除され、使用キャラクターが15人に。

●怒りゲージ

本作では、怒りゲージが満タンになると、キャラクターが「怒り頂点ポーズ」をとるようになった(そのあいだは無敵状態)。怒りゲージが満タンのときは、各技の攻撃力が上がるほか、武器破壊必殺技が使えるようになる。

●武器破壊必殺技

その名のとおり、ヒットさせれば相手の武器を破壊できる必殺技。怒りゲージが満タンであるあいだは何度でも使用可能だが、ヒットした時点でゲージはゼロにもどる(シャルロットの武器破壊必殺技だけは、ガードされたときにもゼロにもどる)。この技の導入により、武器の耐久度という要素は、本作では削除された。なお、破壊された武器は一定時間が過ぎるとふたたび出現する。

●秘奥義

発売当初はその存在が秘密とされていた究極の必殺技で、覇王丸、ナコルル、半蔵、ガルフォードしか持っていない。使用条件はなく、いつでも出すことが可能。



◀覇王丸の秘奥義・天覇封神斬は、威力が高いうえに攻撃回数も多い。

●アイテム

飛脚が落としていくアイテムは、肉と爆弾のふたつだけに。また、相手をまっぷたつにしたときにランダムで出現する小判は、キャラクターごとに異なるアイテムに変更された(効果は小判と同じ)。

●伏せ

↓↓とすばやく入力すると、その場に伏せることができる。動作中は姿勢がかなり低くなるため、攻撃判定の位置が高い技を避けるのに利用することが可能。

●転がり移動

↘↘と入力すれば前転が、↙↙の場合は後転が行なえる。動作開始直後は無敵状態で(一部のキャラクターをのぞく)、転がっているときは食らい判定が低い位置にしか存在しない。

●ダッシュ

→→で踏みこみ、←←で退きこみ(前作の飛び退き)が可能なのは本作でも変わらないが、移動中にレバーを入力すると、以下の動作へ移行できるようになった。

ⓐ踏みこみ前転

踏みこみの動作中に↘で移行。間合いを詰めたときに、相手が反撃しようと技を出してきても、前転でそれを避けつつ相手のふところに潜りこめる。

ⓑ退きこみダッシュ

退きこみの動作中に→で移行。逃げると見せかけて急接近を行なえる。さらに↘を入力すれば、前転への移行も可能。

ⓒ退きこみ伏せ、退きこみ前転

退きこみの動作中に↓へ入力した場合は伏せ、↘の場合は前転へと移行する。

●小ジャンプ(下段避け)

Ⓑ+Ⓒで小さく後方へジャンプして、相手の攻撃を避ける。見た目と異なり、じつは動作中は頭部にしか食らい判定がないため、一部の立ち攻撃も回避可能。



◀小ジャンプを行なうさい、レバーを→要素に入力しておけば、垂直に跳び上がる。

●挑発

相手からある程度離れて、Ⓐ+Ⓒまたは Ⓑ+Ⓓを押しつづけると、挑発ポーズがとれる。ただし、効果はとくになし。

●受け返し

相手の武器攻撃が当たる直前にガード操作を行なって技を防御すると、武器をはじき返し、相手を約1秒間行動不能にすることができる。

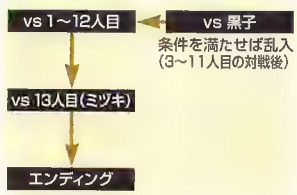
●真剣白刃取り

前作での条件のほか、プレイヤーが任意に真剣白刃取りを狙えるようになった。素手の状態で←↙↓↘→と入力すると真剣白刃取りポーズをとり、かまえた手に相手の武器攻撃が当たれば発動する。

●対CPU戦

基本的な流れは以下のとおり。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：あり)



CONSUMER VERSION

ネオジオ版『真サムライスピリッツ』

■29,800円　■'94年12月2日発売

アーケード版とまったく同じ感覚でプレイできる。難易度などを自由に設定することも可能。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

タイトル画面七変化が、タイトルが表示されるたびにランダムで変化する点以外はアーケード版と同じ。

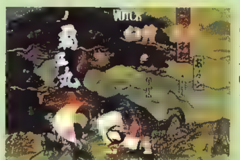
●黒子が使用できる

キャラクター選択画面でレバーを↑↓←↑↓→と入力し、Ⓐボタンを押せば、選択したキャラクターが黒子に変化する。ただし、対2P戦でしか黒子は出現しないうえ、試合が終わると両者ゲームオーバーとなる。なお、黒子のぬいぐるみコマンドは↙↓↘→↓↘+Ⓓ。

ネオジオCD版『真サムライスピリッツ』

■8,800円　■'94年12月15日発売

ネオジオ版と同じ内容だが、スタッフロールの背景が変更されている。



◀スタッフロールの背景はこのようなグラフィックになっている。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

すべてネオジオ版と同じ。

Windows95版『真サムライスピリッツ』

■5,800円　■'96年11月14日発売

ゲームバンク発売。武器破壊必殺技や秘奥義もほぼ忠実に再現。

プレイステーション版『サムライスピリッツ剣客指南パック』

■5,800円　■'98年3月26日発売

『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』をカップリングしたお買い得版。トレーニングモードなどオリジナル要素も多数収録されている。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

ネオジオ版と同じ。

●黒子とミツキが使用できる

VSモード(対2P戦専用モード)のキャラクター選択画面で、L1、R1、L2、R2を同時押しすると、矢印が表示される。そのときにカーソルをガルフォード、幻庵、王虎、和狆のいずれかの位置から画面外のほうへ移動させれば、黒子とミツキを選択することが可能。なお、ミツキはぬいぐるみに変身できない。

SECRET FEATURE

●CPU黒子が乱入

以下の条件のどちらかを満たすたびに、画面奥で審判をしていた黒子が対戦を申しこんでくる。なお、6、8、10人目のCPUキャラクターと闘っているときに、ほかのプレイヤーが乱入してきて対2P戦に突入した場合も、相手をⓑの条件で倒すと、やはり黒子が乱入してくる。

ⓐ3人目以降、CPUキャラクターとの対戦後に16分の1の確率で
ⓑ6、8、10人目のいずれかで、残り時間が20秒以下のときに武器破壊必殺技で相手を倒し、2本目を取る



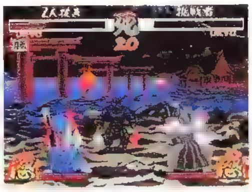
◀ノーコンティニュー時に上記の条件を満たせば、CPU黒子と対戦できる。

●勝利ポーズの選択

相手を倒した直後にレバーを上下左右のいずれかに入力しておくと、それぞれの方向に対応した勝利ポーズを取ることが可能。なお、レバーが斜めに入力されているときは無効となり、通常どおりにランダムで勝利ポーズが選択される。

●右京が巨大リンゴを投げる

右京の武器破壊必殺技・ツバメ六連のコマンド(➡⬅↙⬇↘➡+ⒶⒷ)を入力するさいに、Ⓒボタンを押しっぱなしにしておくと、右京が投げるリンゴが巨大化する。ただし、技の性能は変わらない。



◀通常のリンゴと比較すると、そのちがいは一目瞭然。しかもウサギ型に切るのだ。

●キム飛脚

飛脚が現れるときに128分の1の確率で、『餓狼伝説』シリーズでおなじみのキム・カッファンが、飛脚の荷物を持ち、鳳凰脚のポーズをとりながら通り過ぎる。ただし、アイテムは落とさない。

●黒子爆発

128分の1の確率で、審判をしている黒子が爆発することがある。爆発後は、横から別の黒子が出てきて試合を裁く。

●タイトル画面七変化

タイトル画面で降ってくるものは7種類あり、どれが降ってくるかは基板の内部カレンダーの曜日によって変わる。各曜日に降ってくるものは以下のとおり。

■タイトル画面で降ってくるもの

日曜……花びら	木曜……雪
月曜……もみじ	金曜……黄色の花
火曜……花札	土曜……青い羽
水曜……紙吹雪	

●ぬいぐるみ

以下のコマンドを入力すると、使用キャラクターがぬいぐるみに変身。一定時間が経過するか、必殺技や特殊動作を使えば、もとの姿にもどる。

■各キャラクターのぬいぐるみコマンド

キャラクター	コマンド
覇王丸	➡↘⬇↙⬅➡⬅+Ⓑ
ナコルル	↘⬇↙⬅⬇↙+D
半蔵	➡⬅➡⬅➡⬅⬇+Ⓐ
ガルフォード	➡↘⬇↙⬅➡⬅+C
右京	↘⬇↙⬅➡⬇↘+Ⓑ
十兵衛	➡↘⬇↙⬅➡⬅+Ⓓ
狂死郎	➡⬅↙⬇↘➡⬅+Ⓓ
シャルロット	↘⬇↙⬅⬇↙+D
王虎	➡⬅↙⬇↘➡⬅+Ⓓ
幻庵	↘⬇↙⬅⬇↙+Ⓒ
アースクェイク	➡⬅➡⬅➡⬅⬇+Ⓑ
幻十郎	➡↘⬇↙⬅➡⬅+B
チャムチャム	↘⬇↙⬅⬇↙+C
ズィーガー	➡↘⬇↙⬅➡⬅+A
和狆	⬅↙⬇↙⬅➡+D

ストーリーデモについて

以下のタイミングで、ストーリーデモが流れる。オープニングと8人目対戦後デモはキャラクターごとに異なるため、エンディングとともに各キャラクターの欄に掲載しておいた。

オープニング

⬇

1～2人目

⬇



黒子「やな雲行きですね」

⬇

3人目

⬇

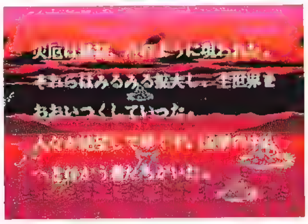


天草「忌まわしき封印は消えさった。今再び、大いなる主の御力により……我、目覚めたり!!!」

⬇

4～6人目

⬇



災厄は最初、点のように現われた。それらはみるみる拡大し、全世界をおおいつくしていった。人々が絶望してゆく中、凶事の中心へとむかう者たちがいた。

⬇

7人目

⬇



黒子「昔を思いだします」

⬇

8～11人目

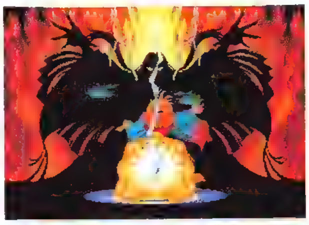
⬇



黒子「今度の嵐は大きい……」



天草「我、人として目覚めたり! 人を惑わす邪悪はけっしてゆるさぬ!!!」



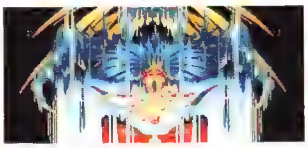


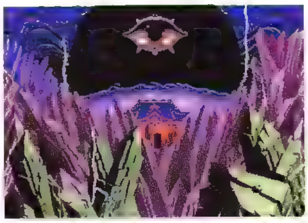
ミヅキ「狂魔王に逆らい人に力をかすおろか者。そこで現世の滅びの様でも見ておるがよい」

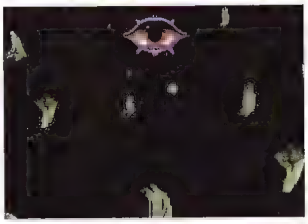
⬇

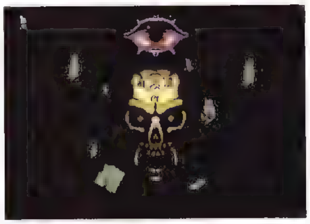
12～13人目

⬇

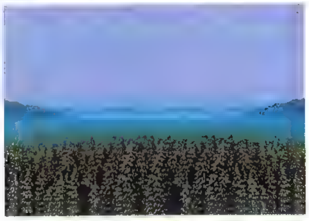












⬇

エンディング

霸王丸（はおうまる）



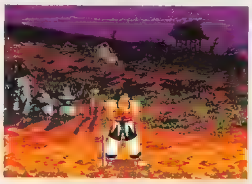
ジャンプ強斬りと遠距離立ち強斬りに賭ける点は前作と同じ。秘奥義の天覇封神斬はケズリでのトドメに最適。

オープニング



島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
霸王丸「ちっ……この気配。どうも気にくわねぇ！」

8人目対戦後



霸王丸「この邪悪な気配、ど一も、気にいらねぇ」



ミヅキ「ラキ、ラキ、ラキキキキキ……。さすが選ばれし魂をもつ者たちだ。うまそうな覇気をまとうておる。その魂、早う魔王にささげよ。終末の時はすぐそこだ！！」



ミヅキ「無駄な手間をとらせるでない。その魂、お前らには勿体ない。ささ、じっとしておれ。苦しまぬように喰ってやる」



天草「そうはさせんぞ！！」



天草「やめるのだ、魔界のもの！　かつては魂をわたした私だが、もはや、魔王の言うなりにはならぬ！　かつて私は魔道をして人を殺めた。そして人に魂を救われた。今度は私が人として手をかそう！！」

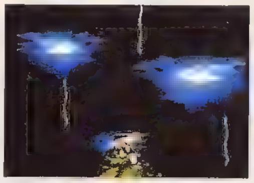


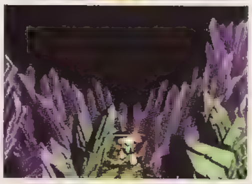
霸王丸「あいつ……きれいな目をしてやがった」

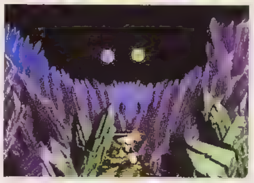
13人目対戦前(vs ミヅキ)

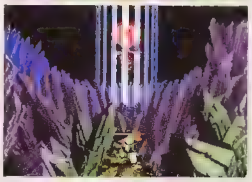


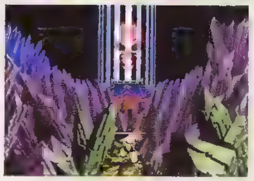
霸王丸「ここが魔界とやらか。魔王め、さぁ来い！」



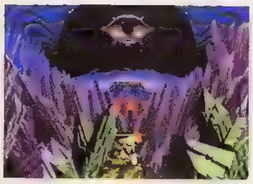








アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」



霸王丸「なめんじゃねぇ！　いくぜ！！！」

エンディング



幻十郎「化け物ごときに手こずってたじゃねぇか。霸王丸」



幻十郎「さあ、俺がお前を殺してやるぜ」
霸王丸「クッ…………」



静「おまち下さい！」



静「霸王丸様は手負い。勝負は傷がいえてからにすべきです！」
幻十郎「……これはこれは、いせいのいいおじょうさんだ」



幻十郎
「ふ、……いいだろう」





霸王丸「静……」
静「霸王丸様、お許し下さい。でも、でも私は……」



霸王丸「それ以上は言うな……俺は剣に生きて剣に死ぬのだ。……すまん、静……」



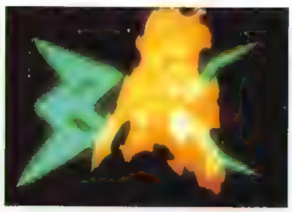
幻庵「…………………泣かせるケ」



Column

アニメのなかで隠し技公開

『真サムスピ』は、開発当初からメディアミックスという部分を強く意識していた作品だ。その展開のひとつが、'94年9月18日にフジテレビ系列で放映されたアニメ「サムライスピリッツ破天降魔の章」。霸王丸やナコルルが天草を倒すという基本設定こそゲームと同じだが、ストーリーは完全オリジナルで、声優には、SMAPの香取慎吾をはじめ、地井武男、千葉麗子などの芸能人が多数起用されていた。ユニークなのは、物語のなかで霸王丸の秘奥義である天覇封神斬のコマンドが初公開されたこと。放映当時はまだ『真サムスピ』が稼働していなかったため、この仕掛けはかなり話題になった。



▲天覇封神斬を放つ直前のシーン。コマンドの一部（B©）が大きく表示されている。

ナコルル



大半の技が弱体化。持ち前のすばやさを活かし、スキを見ては踏みこみからの投げをキメるのが基本戦法となる。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
ナコルル「来るよ、ママハハ！」

8人目対戦後



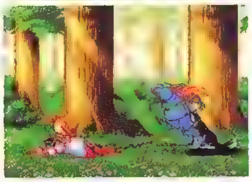
ナコルル「黒い力が増している。急がないと！」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
ナコルル「？？？　何、今の？」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

ナコルル「ものすごい邪気。でも、負けられない！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
ナコルル「なんて事を……。大自然よ、私に力を！」

エンディング







ガルフォード「ナコルル！」



ナコルル「ガルフォードさん……」



ガルフォード「心配したよ……でも、無事でよかった」
ナコルル「ガルフォードさん……私」



ナコルル「！」



ガルフォード「ナコルル！」
ナコルル「まだ終わってはいないの！　私が行かなくては……」



ナコルル「全てのよきカムイ達よ、私の命の光で木々や野原を救って！！　どうか、お願い！！」









リムルル「ねえさん……。この声は……ねえさん！」



ナコルル「みんな、どうか悲しまないで……いっしょに笑う事はできないけれど、木々や野原をかける風の中に私はいつもいます……だからリムルル、みんなとがんばって……」



リムルル「わかりました……ねえさん」



服部半蔵（はっとりはんぞう）



相変わらず地上での斬り合いは不利だが、遠距離で爆炎龍を撃ち、それを追ってモズ落としを仕掛ける戦法は強力。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
半蔵「真蔵、今度こそ！！」

8人目対戦後

半蔵「魂なき我が息子を救うには魔界に行かねば！」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
半蔵「我が心眼をもってして正体が見えぬとは！？」

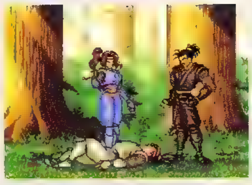
13人目対戦前（vs ミヅキ）

半蔵「ながい道のりだったが始まるぞ……真蔵」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
半蔵「闇に帰せよ！！！」

エンディング



勘蔵「邪気が……無くなった」

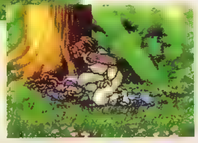


かえで「勘蔵、真蔵の魂は取りもどしました。父上をここに呼びなさい」



かえで「魂が弱っている……真蔵、私の魂を受け取りなさい」





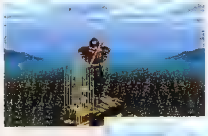
真蔵「母上！」

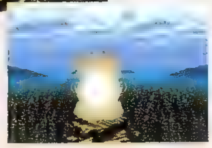


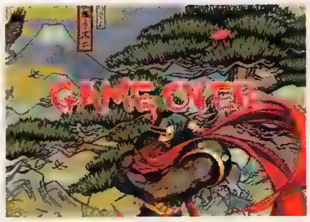
半蔵「かえで……」
かえで「……あなた……真蔵は……？」
半蔵「無事だ……」
かえで「そう……よかった……」
真蔵「母上～！」



半蔵「忍の道は、お前達が考えるよりもつらいものだ。母の死をのりこえ、父の術をこえよ！よし、行けっ！！」







ガルフォード



パピィを使った必殺技が増えて、戦略の幅が広がった。ただし、リーチがやや短いという欠点は前作同様。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
ガルフォード「感じるか、パピィ？　またオレ達の出番だ！」

8人目対戦後

ガルフォード「進めばすすむほど、悪のニオイを感じるぜ」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
ガルフォード「NOT JUST NOR EVIL……不思議なヤツだな」

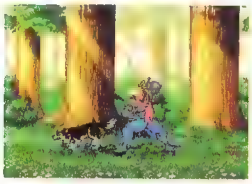
13人目対戦前（vs ミヅキ）

ガルフォード「いくぞ、パピィ。これが最後の戦いだ！」
アンブロジア「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
ガルフォード「DON'T MAKE ME LAUGH！正々堂々勝負だ！！」

エンディング



ガルフォード「やったぜ、パピィ」



ガルフォード「あれは……」



ガルフォード「ナコルル！」



ナコルル「ガルフォードさん……」



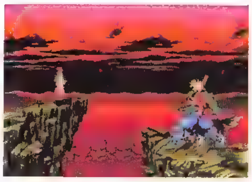
ガルフォード「心配したよ……でも、無事でよかった」
ナコルル「ガルフォードさん……私」



ナコルル「！」



ガルフォード「ナコルル！」
ナコルル「まだ終わってはいないの！　私が行かなくては……」
ガルフォード「SHIT！　いけない！！」



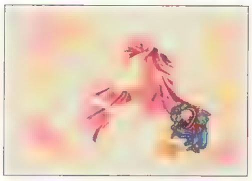
ガルフォード「ナコルル！」



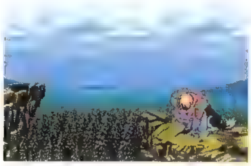
ガルフォード「NO！　だめ、イケナイ！」



ガルフォード「NO！！！」



ナコルル「ガルフォードさん………ごめんなさい……。でも、みんなを救うにはこうするしかなかったの。だから……悲しまないで下さい」

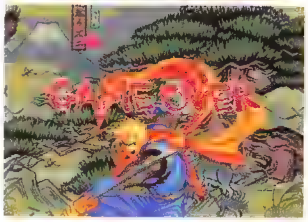


ガルフォード「……分かったよ……」



ガルフォード「まだまだ世の中、悪いやつらがおおすぎる。行くぜっ、パピィ！」





橘（たちばな）右京（うきょう）



前作での強さはそのままに、機動力不足をおぎなう残像踏みこみ斬りが導入されたことで、ほぼ死角がなくなった。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
右京「……」

8人目対戦後

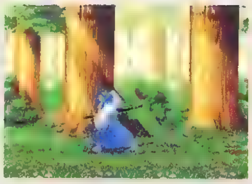
右京「……真の……魔界花……何処に？」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
右京「……あなどれん……」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

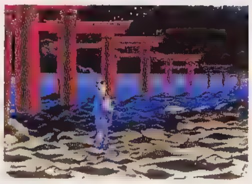
右京「……やっと……みつけた……」
アンブロジア「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
右京「……」

エンディング

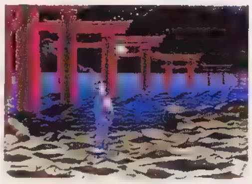




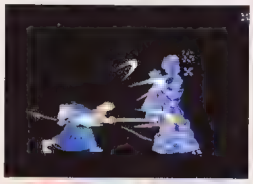
右京「しまった、魔界が……。……圭どの……」

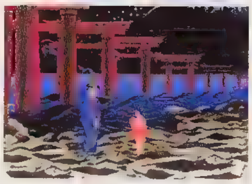


圭「右京様……」

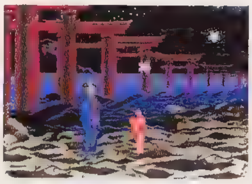


圭「……花？　……ゆきの花……」





圭「それからずっとこの日にゆきの花が降る様になったんだよ」
女の子「おばあちゃん、ほんとにゆきのお花が降るの？」
圭「ほんとうだよ……。……ほら……」



女の子「あっ、お花。きれい、きれい」



圭「ありがとう……」

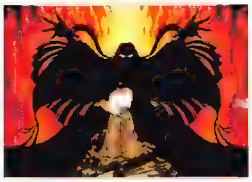


柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）



ジャンプ中斬りの性能が上がって、守備面が充実。立ち&ジャンプ攻撃限定の当て身投げ系の技も追加された。

オープニング



島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
十兵衛「この邪悪な気配は？　調べる必要があるな」

8人目対戦後

十兵衛「……邪気！　貴様が騒動の元凶か？」
ミヅキ「ラキ、ラキ、ラキキキキキ……。さすが選ばれし魂をもつ者たちだ。うまそうな覇気をまとうておる。その魂、早う魔王にささげよ。終末の時はすぐそこだ!!　無駄な手間をとらせるでない。その魂、お前らには勿体ない。ささ、じっとしておれ。苦しまぬように喰ってやる」
天草「そうはさせんぞ!!」



天草「やめるのだ、魔界のもの！　かつては魂をわたした私だが、もはや、魔王の言うなりにはならぬ！　かつて私は魔道をして人を殺めた。そして人に魂を救われた。今度は私が人として手をかそう!!」
十兵衛「ありがたい。いずれ礼をせねばな」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

十兵衛「ううむ、強大な覇気。前の時よりも強い」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう!!!!」
十兵衛「無礼な、行くぞ!!」

エンディング



十兵衛「なんとも手強いヤツであった」



飛脚「柳生さまぁ～」
十兵衛「おお、ごくろうごくろう。で、どうだ、見つかったか？」
飛脚「へいっ、見つけやしたよ。これでしょう」
十兵衛「今度の凶事、全てはその宝珠がひきおこしたもの。よし、それをこちらに放ってくれい」





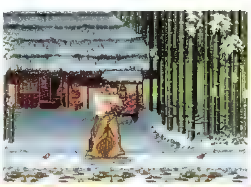


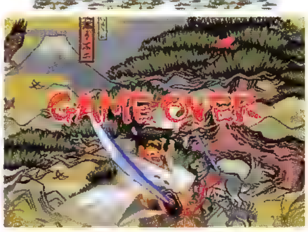


十兵衛「すべて終わりだ」



十兵衛「おお、あいかわらず精が出るな。どうじゃ、だんごでも？」
飛脚「ありがとうござえやす。でも、急ぎなもんで!!」
十兵衛「ハハハハ…もうかっておる様じゃの。いや、けっこう!!　みなによろしくな。うーむ。今日もよい日和じゃ」





千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）



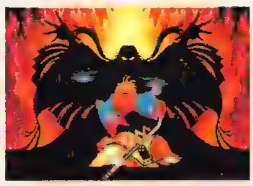
抜群のリーチを誇る斬り攻撃と跳尾獅子が頼りになる。踏みこみと退きこみによるフットワークをからめると強い。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
狂死郎「この邪気、……またしばらく休演かのぉ」

8人目対戦後

狂死郎「そこな魔道のもの。なぜワシの後を追う？」
ミヅキ「ラキ、ラキ、ラキキキキキ……。さすが選ばれし魂をもつ者たちだ。うまそうな覇気をまとうておる。その魂、早う魔王にささげよ。終末の時はすぐそこだ!!　無駄な手間をとらせるでない。その魂、お前らには勿体ない。ささ、じっとしておれ。苦しまぬように喰ってやる」
天草「そうはさせんぞ!!」

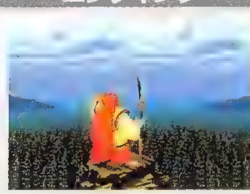


天草「やめるのだ、魔界のもの！　かつては魂をわたした私だが、もはや、魔王の言うなりにはならぬ！　かつて私は魔道をして人を殺めた。そして人に魂を救われた。今度は私が人として手をかそう!!」
狂死郎「あやつ……。ようやく目覚めたか！」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

狂死郎「いよいよ終演じゃあ！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう!!!!」
狂死郎「魔王じきじきお出ましとは、光栄じゃあ～」

エンディング



狂死郎「我、歌舞伎道。一人舞は極めた。今度は相方をさがしてみるかのう」



狂死郎「！」







ミヅキ「狂魔王の声が止んだ……。自らの考えで動ける……」
狂死郎「邪神をあやつろうとしたが、逆にくぐつにされたのじゃなぁ」
ミヅキ「私は自らの神通力を過信し、逆に狂魔王の手のひらでおどらされてしまったのか……」





狂死郎「そこでじゃ、お主の罪ほろぼしにピッタリの事をおしえてやろうぞ。お主、なかなかの美人。これからは阿国を名のり、共に舞い、人々に歌舞伎のすばらしさ、ひろめるのじゃあー」







シャルロット



各種強斬りの性能の高さは前作のまま。しかも本作では飛び道具のトライスラッシュが加わり、さらにパワーアップ。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
シャルロット「まさか……甦った!?」

8人目対戦後

シャルロット「アンブロジァ！　魔王！　どこにいるのだ！！」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
シャルロット「日本人か……？　おかしなヤツだな」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

シャルロット「魔王アンブロジァ、今度こそ闇に消えよ！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
シャルロット「ハ！」

エンディング



シャルロット「我が祖国もこれで救われる」

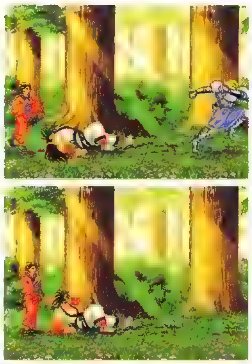


シャルロット「ピエール、どうしたのだ？　ンッ？　あれは！」

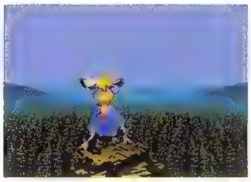




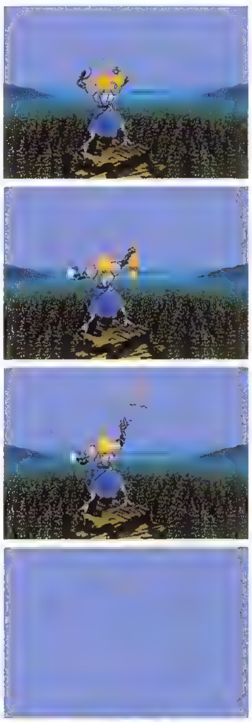
シャルロット「覇王……」
静「覇王丸様～！」



静「覇王丸様！　ご無事で？」

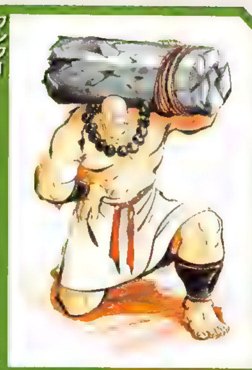


シャルロット「私もまだまだ……。修業がたりない……な」





王虎（ワンフー）



武器が石柱に変わった。基本戦法は、ジャンプ中蹴りからのラッシュとしゃがみ強斬りによるカウンター狙い。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
王虎「んどらっ！　首あろうてまっとれ！」

8人目対戦後

王虎「光の宝珠、その力は真の漢を呼ぶと聞くが」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
王虎「静にしてあの覇気、あれぞ真の漢じゃ！」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

王虎「わしの野望、あの宝珠の力が必要、取る！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
王虎「このクソ豚めがぁ！　たたき殺してくれる！」

エンディング



王虎「フン、たあいのない。これでは宝珠の力も大した事はないわ」



王虎「お前ら、わしのオチをまっておるようだがな……。んどら、阿呆ぅども！！！　ワシのエンディングにオチなどないわ！！」



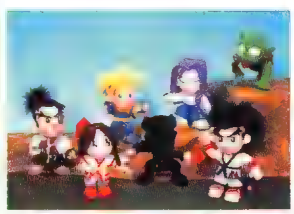
王虎「これが、きまりきった世の中へのワシからのあんちてーぜじゃあ～～」



Column

ぬいぐるみ誕生秘話

本作では、特定のコマンドによってキャラクターを「ぬいぐるみ」に変身させることが可能だが、移動もガードもできず、投げを無効化できる以外の利点がないこのシステムが導入されたのはなぜか？　基本的には、ゲームと同時期に登場したクレーンゲーム機用のぬいぐるみとの連動をはかるため、というのがその理由。しかし、じつはもうひとつ、それまで『サムスピ』に興味がなかった女の子たちの気をひき、新たなファンとして取りこめれば……という狙いもあったのだとか。



▲これがクレーンゲーム機用ぬいぐるみ。ゲーム中のものもほぼ同じデザインだ。

不知火幻庵（しらぬいげんあん）



しゃがんでいるだけで、大半の投げ技を無効化する能力を持つ。前作同様、攻撃をチクチク当てていくのが基本。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
幻庵「誰じゃ、ワシの眠りを邪魔するヤツは!?」

8人目対戦後



不知火幻庵「約束通り、みんな魔道に堕としてやったケ」



ミヅキ「ラキキキキ……、うまくいっておるようだな？　残りはもうあと四人だ。望みかなえたくば、ささ、はよう殺してこい」
不知火幻庵「わかったケ」



不知火幻庵「真の魔王はワシだケ！」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

幻庵「魔王？　ケッ！　必ず殺しちゃるケ！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう!!!!」
幻庵「んんん～、魔王はワシだと言っとるケ～!!」

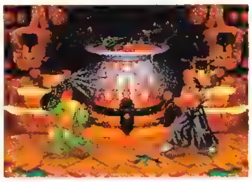
エンディング



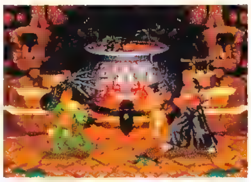
幻庵「まったく笑わせるケ、魔道の王はワシだケ」



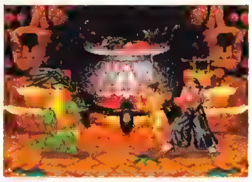
幻庵「さぁて、今度は誰を魔道に堕としてやるケな」



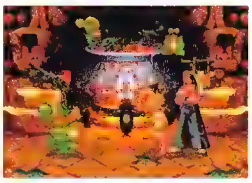
幻庵「殺せ、憎め、おぬしの心の怒りのままに生きるんだケ」



男「ふん。こわっぱめが。お前などわしの……って、おい……」
幻庵「あざみ!!」
あざみ「あなた、これ以上あぶない事はやめて下さい！」

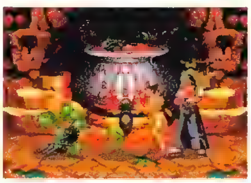


幻庵「ケケッ、魔道に女は、いらないケッ！」

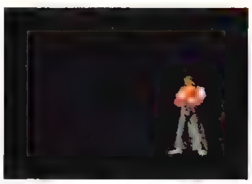




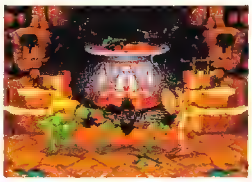
子供「とうちゃん。帰るケケ。母ちゃんのおなかにあかちゃんいるケ。ボク、みんなでごはん、喰べたいっケケ……」



幻庵「……。……わかったケ」
子供「ワーイ!!」

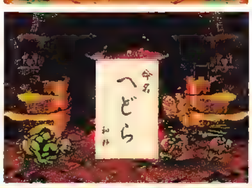


男「泣かせるのぅ」



1年後
あざみ「おお、よしよし。………！　……こらっ!!」







アースクェイク



攻めるなら遠距離からのケンセイが効果的。幻庵と同じく、しゃがんでいるだけで大半の投げ技を無効化できる。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
アースクェイク「GFFFFっ、金儲けの始まりだぜ！」

8人目対戦後

アースクェイク「もういいだろう。早くお宝をよこしな！」
ミヅキ「ラキキキキ……、うまくいっておるようだな？　残りはもうあと四人だ。望みかなえたくば、ささ、はよう殺してこい」
アースクェイク「いらつかせるヤツだ」
☆
アースクェイク「宝さえ取れりゃあ……」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

アースクェイク「おっ、やっとお宝のお出ましだ、GFッ！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう!!!!」
アースクェイク「邪魔だ、あっち行け！」

エンディング



アースクェイク「野郎ども！」



アースクェイク「ンア？　チン平はどうした」
子分「それが……あのドサクサではぐれちまって……」
アースクェイク「なにぃ～、まったくよ～お宝は取りそこなっちまうし」



チン平「おかしらぁー！　この下がまだ魔界とやらにつながってますぜ！」
アースクェイク「なにぃ～、そこどけ！」





アースクェイク「GFFF～すっげえお宝だぜっ！」
子分「おかしらぁ～～。まって下さいよ～！」





黒子「あ～あ、入ったら二度と出られないんですけどね。まぁ、いいか。これで静かになることでしょう」



牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）



各種強斬りの威力は驚異的。相手がガードを固めがちなら、めくり可能な三連殺で揺さぶることができる。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
幻十郎「ふふふふふ。いよいよ始まりだ」

8人目対戦後

幻十郎「……あんたか」
ミヅキ「ラキキキキ……、うまくいっておるようだな？　残りはもうあと四人だ。望みかなえたくば、ささ、はよう殺してこい」
幻十郎「ふ……承知した」

☆

幻十郎「魔王か……甘いな」

13人目対戦前（vs ミヅキ）

幻十郎「芝居はここまで。魔王とやら、殺す！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
幻十郎「ふふふふふ。言ったろうが、死ね！」

エンディング



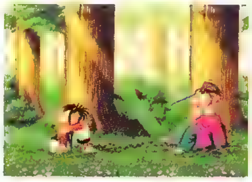
幻十郎「フッ……弱すぎる。……ンッ、あいつは」







幻十郎「化け物ごときに手こずってたじゃねぇか。覇王丸。さあ、俺がお前を殺してやるぜ」
覇王丸「クッ…………」



静「おまち下さい！」



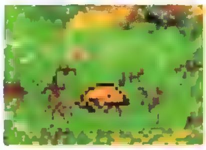
静「覇王丸様は手負い。勝負は傷がいえてからにすべきです！」
幻十郎「……これはこれは、いせいのいいおじょうさんだ。ふ、……いいだろう」







幻十郎「お前か……」



幻十郎「目障りだ、うせろ！」



幻十郎「……勝手にしろ……」



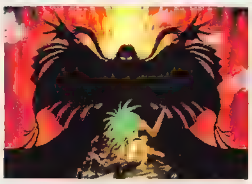


チャムチャム



しゃがみ強蹴りなどの性能の高い基本技でじっくり攻めるタイプ。体格が小さく、相手の技を受けにくいのも長所。

オープニング



島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
チャムチャム「いくぞ、パクパク！　……本当は恐いけど」

8人目対戦後

チャムチャム「パクパク〜、本当にこっちでいいのかい？」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
チャムチャム「へんなひと！」

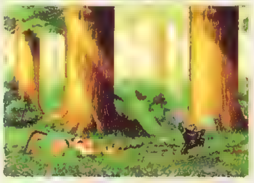
13人目対戦前（vs ミヅキ）

チャムチャム「えらい事になっちゃったよ〜、パクパク〜」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
チャムチャム「何だか知らないけど、ハラがたってきたよ！」

エンディング





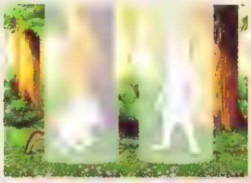








チャムチャム「タムにいちゃん！！」
タムタム「コノタタカイハ、オマエノタタカイダッタ。ダカラ、カミニタノンデばくばくトナッテ、オマエヲタスケタ。ガンバッタナ！　コレデムラニカエレル」









タムタム「けつぁるくあとるガオマエニナニカクダサル、ナニガイイカ？」
チャムチャム「う〜んとねぇ……たべもの！　それもすごくおいしいの！」





ナインハルト・ズィーガー



ティーガーコップからの3段攻撃を確実にキメていけば強さを発揮できる。ケズリ能力の高さもかなりのもの。

オープニング

島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
ズィーガー「祖国と陛下の栄光、この鉄拳で必ず守る！」

8人目対戦後

ズィーガー「人の弱みにつけこむとは！　覚悟したまえ！！」
ミヅキ「ラキ、ラキ、ラキキキキキ……。さすが選ばれし魂をもつ者たちだ。うまそうな覇気をまとうておる。その魂、早う魔王にささげよ。終末の時はすぐそこだ！！　無駄な手間をとらせるでない。その魂、お前らには勿体ない。ささ、じっとしておれ。苦しまぬように喰ってやる」
天草「そうはさせんぞ！！」



天草「やめるのだ、魔界のもの！　かつては魂をわたした私だが、もはや、魔王の言うなりにはならぬ！　かつて私は魔道をして人を殺めた。そして人に魂を救われた。今度は私が人として手をかそう！！」
ズィーガー「あれがアマクサ……」

13人目対戦前（VS ミヅキ）

ズィーガー「いかなる相手も、我が忠誠心の前に無力だ！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
ズィーガー「バカにするか、この魔物めが！」

エンディング



ズィーガー「元凶は絶った！　さっそく国王に……」

☆

しかし、国では狂魔王の死により主をうしなった魔物たちが人々におそいかかっていた。



国王「おのれ、貴様らなどにこの国はわたさぬ」



ズィーガー「陛下、お下がり下さい」



魔物「グォォ……」
ズィーガー「我が国をおびやかす魔物よ。消えさるがいい！」

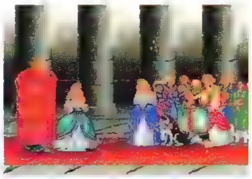




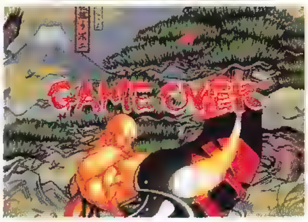
ズィーガー「陛下、王女様、御無事で」
王女「ズィーガー、ありがとう」



そして……





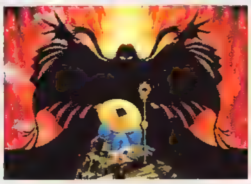


花諷院和狆（かふういんにこちん）



遠距離立ち強斬り→縛鎖杖撃は、気絶した相手かレバガチャで回復をはからなければ強力な連続技になる。

オープニング



島原の凶事より時は流れ、いま再び、嵐の予感があった。
和狆「かーっ、なんじゃいこの汚れた空気は!?」

8人目対戦後



和狆「ふうむ、大分近いな。胸の古傷が痛みおるわ」
黒子「大丈夫、オーケー！　自分を信じてゴーです」
和狆「はて？　聞いた事のある声じゃったが？」

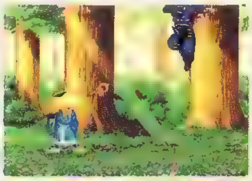
13人目対戦前（VS ミヅキ）

和狆「いやはや強力な邪気！　南無阿弥陀仏！！」
アンブロジァ「ラキキラ無理無理キキキッ！ンキキラッ、喰ってやろう！！！！」
和狆「南無阿弥陀仏、南無阿弥陀仏、南無……」

エンディング



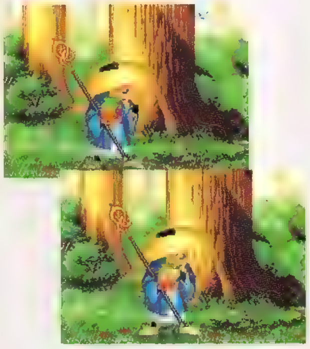
和狆「ふわぁ～。やっと終わったわい」



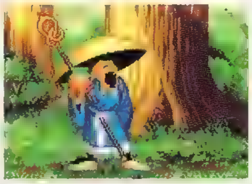


黒子「お見事！　これであの時のカリをかえす事ができましたね」

和狆「まぁの……これでお主もわしも平和にくらせるというものじゃて」
黒子「そうですね……ところで封印はもうすんだのですか？」
和狆「心配せずとも今からするところじゃ」



和狆「さ～て、どうじゃ、ひさしぶりにのまんか？」
黒子「いいですね。ところでどうでしたか？覇王丸の様子は」



和狆「いやぁ、あいつはまだ……ま……ハ……ハ」







黒子「あ～あ」
和狆「また、最初からじゃな」





羅将神ミヅキ（らしょうじん）



※……対2P戦のみ

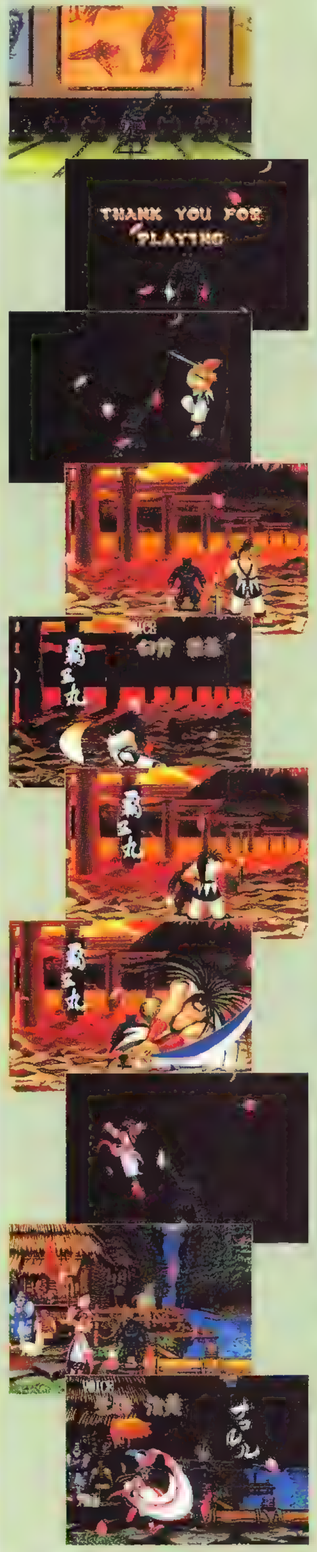
黒子（くろこ）



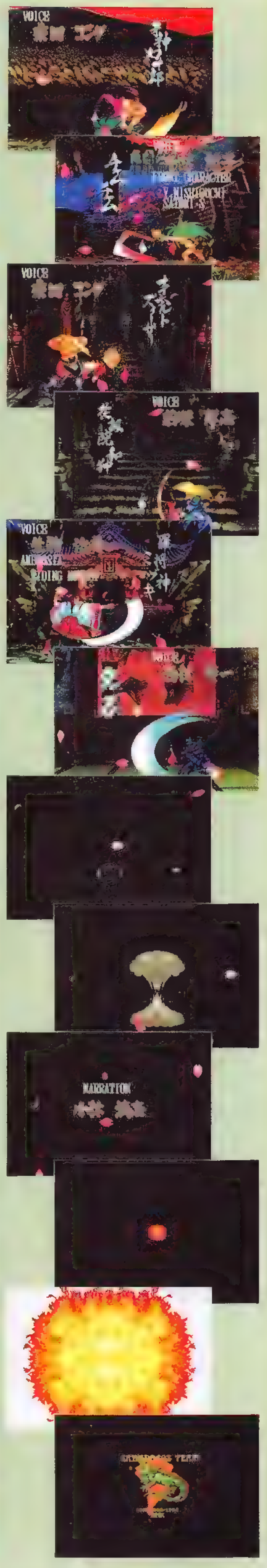
※……対2P戦のみ

スタッフロール

コンティニューおよびメモリーカードを使用しないでクリアしたときのみスタッフロールが流れる点は前作と同じだが、内容はグレードアップ。スタッフの名前が表示されるさいに、担当したキャラクターの挑発ポーズや勝利ポーズなども見ることができる。







Column

黒子のパロディ技

黒子が使う技には、『餓狼伝説』または『龍虎の拳』シリーズに登場しているものが多い。それぞれの技の出典作品は下の表のとおり。なかには、攻撃の途中でヒザに手をついて小休止をする黒子大乱舞のように、アレンジがほどこされている技もある。

■黒子の技の出典作品と使用キャラクター

技名	出典作［使用キャラクター］
虎煌拳	龍虎の拳【リョウ】
覇王翔吼拳	龍虎の拳【リョウ】
メガスマッシュ	龍虎の拳【ジョン】
斬鉄波	龍虎の拳2【影二】
センベイ手裏剣	餓狼伝説2【十平衛】
爆雷砲	餓狼伝説2【チン】
ブリッツボール	餓狼伝説2【クラウザー】
黒子撃放	餓狼伝説スペシャル【タン】
黒子乱舞(走り) 黒子大乱舞(走り)	餓狼伝説2 【キム（鳳凰脚）】
黒子乱舞(攻撃) 黒子大乱舞(攻撃)	龍虎の拳 【リョウ（龍虎乱舞）】
烈千脚	餓狼伝説スペシャル【タン】
挑発（Ⓐ©同時）	龍虎の拳【リョウ】
挑発（Ⓑ©同時）	餓狼伝説2【舞】

「真サムライスピリッツ」ART GALLERY













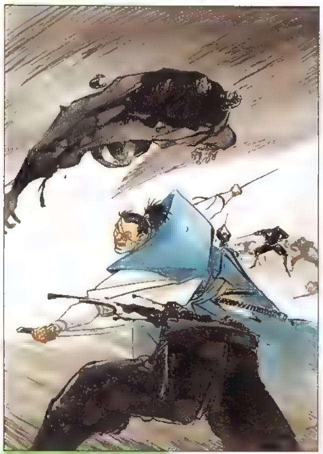




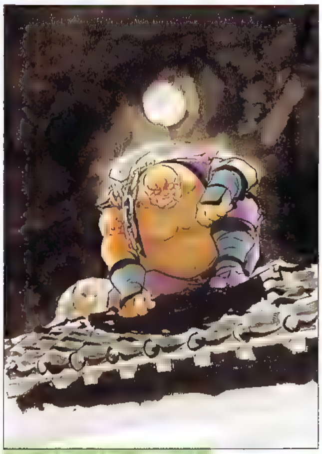















サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

発売日●'95年11月15日
基　板●MVS(282メガ)

STORY

王無月斬紅郎――無差別に村を襲い、大量殺戮をくり返す彼を、人は"鬼"と呼んで怖れた。しかし、とある村で赤子を殺さずに見のがして以来、斬紅郎は帯刀した侍だけを狙うようになったのだった。そして数年後――"鬼"を討つために剣士たちが動き出す。



ヒットした前作のシステムをそのまま受け継ぐのではなく、数々の新たな試みにチャレンジ。キャラクターのタイプわけ(修羅、羅刹)を導入したほか、操作形態が変更され、登場キャラクターも大幅に入れかわった。同一シリーズでも1作ごとにリニューアルしていくというSNKの方針を象徴するような作品だ。

GAME SYSTEM

●使用キャラクター

前作からは覇王丸、ナコルル、半蔵、ガルフォード、右京、狂死郎、幻十郎が引きつづき登場し、天草が使用キャラクターとして復活。さらに、閑丸、リムルル、破沙羅、骸羅の4人が新たに参戦した。

●操作方法

ボタンの役割が変更され、Ⓐ Ⓑ Ⓒの各ボタンがそれぞれ弱斬り、中斬り、強斬りに。Ⓓボタンは蹴りで、基本的に前作の弱蹴りと同じ攻撃が出せるが、➡や↘に入れながらボタンを押せば、中または強蹴りにあたる攻撃を出すことができる。



◀本作では空中ガードが可能に。ジャンプ攻撃と一部の必殺技が防御できる。

●剣質選択

各キャラクターに「修羅」と「羅刹」というふたつの剣質が用意されており、それぞれ使用できる必殺技の種類が異なる。剣質はキャラクター選択時に決定する。

●レベル選択

剣質決定後に以下の3種類から選ぶ。

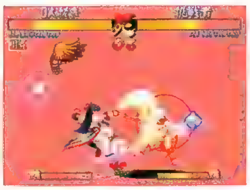
ⓐ剣聖……怒りゲージがつねに満タンになっているが、ガードができないモード。
ⓑ剣豪……通常のモード。
ⓒ剣客……一定回数、相手の攻撃を自動的にガードする「自動防御」が備わっているモード。ただし、怒りゲージの蓄積ペースが剣豪よりも遅い。

●怒りゲージ

Ⓐ Ⓑ Ⓒ同時押しで、任意にゲージをためることも可能になった。ただし、この方法で満タンにしたときは、ダメージを受けることで満タンにしたときよりも、攻撃力の増加率がやや低い。また、残り体力が3分の1以下(相手に1本取られている場合は2分の1以下)まで減っているときは、自動的に怒りゲージが満タンになる。なお、怒り頂点ポーズは削除された。

●武器飛ばし必殺技

前作までの武器破壊必殺技が、相手の武器を飛ばして素手状態にさせるという効果の必殺技に変更された。



◀素手状態にさせるだけでなく、与えるダメージもなかなかのもの。

●当て身

武器を持っている状態で⬅↙⬇↘➡と入力すると、武器をかまえる。そこに攻撃が当たると、相手の武器を弾き返して無防備状態にさせることが可能だ。

●移動起き上がり

ダウン中に⬅要素へ入力すると後方へ、➡要素で前方へ転がりながら起き上がる(移動中は無敵)。

●見切りと回りこみ

Ⓐ+Ⓑで、身体を反らして無敵状態となる「見切り」が行なえる。また、相手のすぐ近くで入力した場合は、見切りのかわりに「回りこみ」が発動し、自動的に相手の背後へ移動することが可能だ。

●不意打ち

Ⓑ+Ⓒで、しゃがみガード不能の不意打ち攻撃が出せる。発動時に小さくジャンプするので、足元への攻撃を避けつつ攻撃できるというメリットもある。

●防御崩し

通常投げのかわりに登場。密着時に⬅or➡+Ⓒで、ガードを無視して相手をつかみ、レバーの入力方向へ突き飛ばして、一定時間よろめき状態にさせる。

●踏みこみ攻撃

踏みこみ(前方ダッシュ)中に専用の攻撃を出すことが可能に。とくに踏みこみ強斬りは、ガードを無視してヒットし、相手をダウンさせる能力を持つ。

●そのほかの変更点

試合開始前に前後へ移動できるようになった。また、アイテムは画面外から飛んでくるようになり、飛脚は削除された。

●対CPU戦について

流れは以下のとおり。最終戦でコンティニューするとvs12人目にもどされる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

vs 1〜5人目
↓
vs 6人目(黒子) ― 使用キャラクターに変身した黒子と闘う(=同キャラ対戦)
↓
vs 7〜11人目
↓
vs 12人目(斬紅郎)
↓
最終戦(vs 斬紅郎) ― 怒り頂点状態の斬紅郎と1本勝負で闘う
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」

■32,000円　■'95年12月1日発売

アーケード版を忠実に再現。

SECRET FEATURE

●斬紅郎が使える

アーケード版と同じ(→P.133)。

プレイステーション版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」

■5,800円　■'96年8月30日発売

ネオジオCD版をベースに移植。武器飛ばし必殺技がL1、L2、R1、R2同時押しで出せるなど、パッドでも快適に遊べるようになっている。'97年3月20日にプレイステーション・ザ・ベスト(価格:2,800円)で再発売。

SECRET FEATURE

●斬紅郎が使える

アーケード版と同じ(押すボタンは○+×+スタート)。

ネオジオCD版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」

■8,800円　■'95年12月29日発売

対CPU戦のステージセレクト機能や武器飛ばし必殺技の簡易コマンドなどが追加されている。

SECRET FEATURE

●斬紅郎が使える

アーケード版と同じ。



◀斬紅郎が勝ったときにメッセージ画面が表示されるようになった。

ゲームボーイ版「熱闘! サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」

■4,500円　■'96年8月23日発売

タカラ発売のSD版「斬紅郎」。十兵衛が使用キャラクターとして登場。

サターン版「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」

■5,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版:8,800円)
■'96年11月8日発売

ネオジオCD版をベースに移植。武器飛ばし必殺技、見切り／回り込み、不意打ちを、それぞれひとつのボタンで出すことが可能となっている。拡張RAMカートリッジ専用ソフト(4メガ拡張RAMカートリッジにも対応)。

SECRET FEATURE

●斬紅郎が使える

アーケード版と同じ。

サターン版「サムライスピリッツ ベストコレクション」

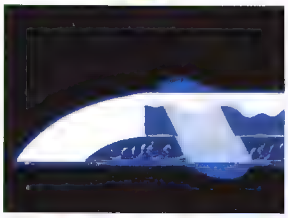
■4,800円　■'98年8月6日発売

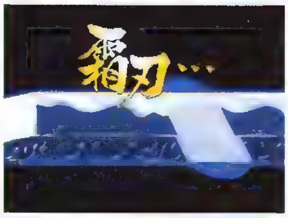
以前に発売されていた「斬紅郎無双剣」と「天草降臨」をカップリング。拡張RAMカートリッジ専用ソフト(4メガ拡張RAMカートリッジにも対応)。

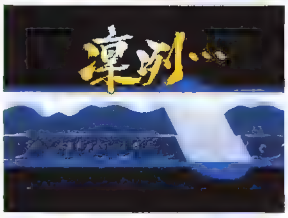
ストーリーデモについて

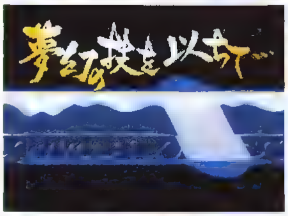
以下のタイミングで、全キャラクター共通のストーリーデモが流れる。なお、黒子登場のデモのバックは、5人目と闘ったステージとなるので、プレイのたびに変化。また、11人目対戦後に挿入される斬紅郎登場デモは、斬紅郎に負けてコンティニューをした場合は流れない。

1～4人目











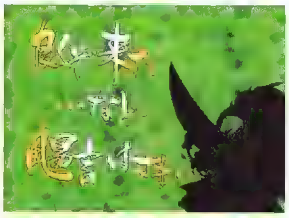
5人目

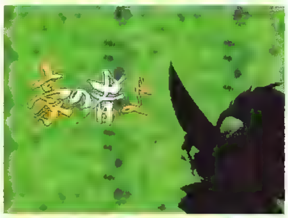


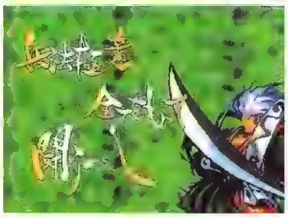


黒子「……」

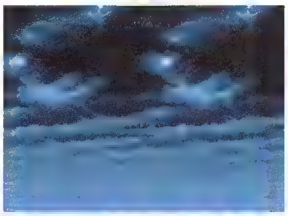
6～11人目



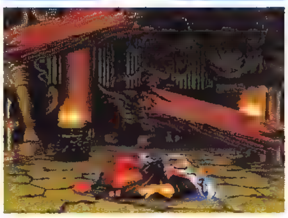


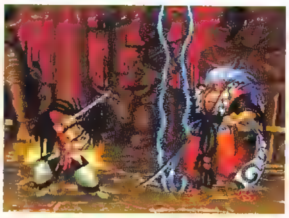


12人目









斬紅郎「我は災い……今こそ鬼となる！」



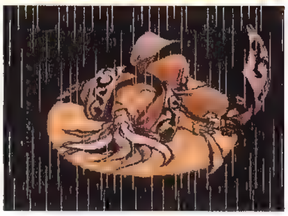
最終戦



斬紅郎「強者よ……己が目にこの姿、しかと焼き付けるがよい！」







災いを退けし者よ。
巨大なる念に飲み込まれ、
真の瞳を失うことの恐ろしさ、
その愚かなる末裔を見るがよい。
真の敵は己の中にあり。
一片の曇りも無く
我道を行くことが何と難しいことか。
……よくぞ我を討った……。
…………感謝する。

エンディング

覇王丸（はおうまる）



修羅 飛び道具の旋風裂斬としゃがみガード不能の烈震斬が主力武器となる。
羅刹 飛び道具を持たず、足払いと旋風波を主体に攻める接近戦タイプ。

エンディング



覇王丸
宝暦13年　武蔵国に生まれる。
幼い頃より剣技を学び、
15歳にして無敵を誇っていたが、
四国の地で柳生十兵衛に敗れる。
その出来事で己のおごりに気付き、
世界を回って修行すると言い残し、
家族と離別、一人旅に出る。
その後、旅先で出会った斬紅郎の
娘、詩織から「鬼」の話を聞き、
それを討つと約束。そして、
その「鬼」であった斬紅郎と対決、
これに勝利する。
詩織との約束を果たした覇王丸は
再び修羅の道を歩んでいった。

ナコルル



修羅 ママハハを使った必殺技でガード方向を揺さぶれるようになった。
羅刹 狼のシクルゥに乗ってから出す必殺技を使いこなせるかがポイント。

エンディング



この自然が自分の物だと考える
愚かな子供達よ、
心の瞳を開きなさい。
そしてご覧なさい。
わたしが授けたその恩恵を。
わたしが与えたその歓喜を。
そして、
わたしもまた、大地に還るのです。
忘れてはいけません。
すべての有は無から生まれ、
すべての無は有に帰するのです。

ガルフォード



修羅 バピィを使った必殺技の性能がアップし、攻めの幅が広がった。
羅刹 バピィはいないが、高性能な突進技の数々で修羅以上の強さを発揮。

エンディング



"I AM GALFORD!
（俺の名はガルフォード!）
IN TRAINING AT HOME.
（今、故郷で修行中だ。）
YEAR, THAT DEMON WAS
（あの鬼は強かったが、）
REAL TOUGH, BUT HIS SOUL WEAK.
（力だけで心は弱かった。）
WITHOUT JUSTICE, YOU'RE ZERO.
（やはり、正義の心がないと駄目だ!）
TO RESIST EVIL,
（俺は、あいつのようにならない為に）
TRAINING IS THE TICKET!
（もっと修行して強くなる!）
A STRONG SOUL IS A JUST ONE.
（心の強さこそ正義だ!）
RIGHT POPPY?"
（いくぜ、パピィ!）
"WOOF!"
（ワン!）

服部半蔵（はっとりはんぞう）



修羅 身代わりの術で相手の連続技を無効化できるため、守りが堅い。
羅刹 コマンド投げの爆炎微塵隠れと武器飛ばし必殺技が非常に強力。

エンディング



こうして半蔵は、
数々の村を全滅させ、民衆を恐怖に
陥れた「鬼」の討伐の命を完遂した。

「……村に死臭満ち　路傍に母を
亡くした赤子の泣き声が響く……
いかな馴染みとはいえ、お主の狂行
許す訳にはいかぬ…………
……闇に滅せよ…………………」

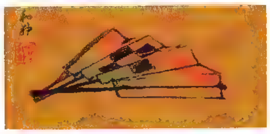
半蔵の姿は闇に消え、斬紅郎の
屍だけが虚しく雨に打たれていた。

千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）



修羅 中間距離から基本技でケンセイしつつ、蝦蟇地獄を狙うのが基本。
羅刹 飛び道具の八岐大蛇を主体とした遠距離戦が得意なキャラクター。

エンディング



舞いは終った。
斬紅郎の亡骸を見下ろしながら、
狂死郎は今までに無く興奮していた
「今こそ、……今こそ世の民草に
我が舞、披露してくれようぞ!」
しばらく後、江戸の町ににぎやかな
お囃子が響いていた。
登り旗には「狂死郎　漢一代記」
と書いてあり、そこにはもう3日も
舞続ける狂死郎の姿があった。
最初は物珍しく見ていた客もしだい
に足が離れ、楽師も次々と倒れて
ついには狂死郎1人となった。
半年後、狂死郎の舞は終った。
その生涯は、まさに「狂死郎」の
名に恥じぬものであった。

緋雨閑丸（ひさめしずまる）



修羅 踏みこみや突進技の雨流狂落斬から接近戦に持ちこめれば強い。
羅刹 空中戦で活用できるトリッキーな技を持っているのが修羅とのちがい。

エンディング

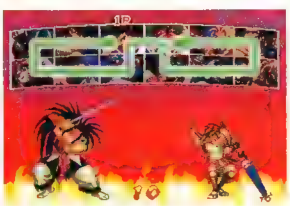


真っ赤な雨の中、
たたずむ閑丸……………
虚しさが心をよぎる。
確実に殺したはずの斬紅郎の死骸は
そこにはなく、風景さえも違う……
周りの木々は無惨に切り倒され、
気が付くと斬紅郎の刀を持っていた。
「僕は……どうなったんだ?」
閑丸は気が付かない、斬ったのは
斬紅郎の心の「鬼」である事に。
記憶は戻らない……………
しかし、かすかに甦る何かがあった。

「僕は………鬼………なのか……」

Column
斬紅郎が使用できる

以下の手順で、対2P戦でのみ斬紅郎が使用可能。なお、斬紅郎で対2P戦に勝つと、試合終了後にキャラクター選択画面へもどる。引きつづき斬紅郎を使いたいなら、相手が乱入してきたあとにふたたび下記の手順を踏むこと。
❶キャラクター選択画面で、下の写真のとおりにカーソルを移動させる
❷キャラクター選択の制限時間が03秒になったところで、Ⓐ+Ⓑ+スタートボタンを入力



▲矢印のとおりにカーソルを動かしてボタンを押せば斬紅郎が選べるのだ。

橘右京（たちばなうきょう）



修羅 朧刀をからめた連係を活用すれば、闘いのペースをにぎることが可能。
羅刹 ガードされたときに反撃を受けやすい技が多いが、破壊力に長ける。

エンディング



右京18歳
この世は　あはれも何も無かりけり
　　ただ行き過ぎる　跡無しの夢
20歳
君知りて　淀める川の澄みはつる
　　水面に写る　初色の花
25歳
過津神　緑の髪の麗しき
　　夏ひの暮れも　古物語
…………………………
我逝かん　倒るる野辺の花褥
　　君に背を向く六道の辻

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）



修羅 前作同様、ガード方向をまどわせやすい三連殺で攻めていける。
羅刹 裏桜華からの攻めでスキをうかがい、連続技を狙うのが基本戦法。

エンディング



牙神幻十郎
宝暦10年、山城に生まれる。
他人を殺す事を生業とする牙神は、
今回の仕事、斬紅郎の抹殺を終えた。
「フッ、これが鬼だと……笑わせる、
この程度ならまだお前の方が斬り
甲斐がありそうだ、なぁ覇王丸」
その後、巨額の報酬を受け取り、
牙神はふらりと何処かへ去っていく。
「……つまらん世の中だ、
お前は今、何処で何をしている。
まあいい、お前とは何れ出会うはず。
楽しみにしているぞ、覇王丸。
そしてその時こそ……殺す」

リムルル



修羅 コンル メムで相手を気絶させたあとに強力な連続技へ持ちこめる。
羅刹 基本は修羅と同じ。中間距離でのケンセイにはルプシ トゥムが最適。

エンディング



だまって出て来てしまって、
ごめんなさい。
私も、ねえさまの様に
私の有るべき道を見つけました。
太陽と月が私を導いてくれます。
村を離れ、何度、満月を
見たことでしょう。
ときどき寂しく感じますが、
風が吹かない場所はありません。
ねえさまが側にいてくれるようで、
不安はありません。
心配しないでください。
私は元気です。

首斬り破沙羅（くびきりばさら）



修羅　遠距離戦用の技が多いが、接近戦も十分にこなすことができる。
羅刹　接近戦で相手をまどわすことにかけては修羅以上の能力を持つ。

エンディング



……そして青年は闇を漂う。

光が見えぬのが幸いした。
もし見えていたなら
この血まみれの闇の中で
全ての溺死者がそうであるように
彼もまた
恐怖のあまり
波に逆らい
暗示にかかり
きっと自らの流れの中に
沈んでいっただろう。

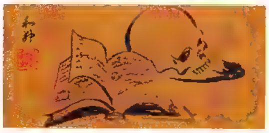
そして彼は
側を流れる川の音だけを頼りに
あてどなく彷徨い始めた…………。

天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）



修羅　飛び道具でのケンセイと↙+Ⓓ連打の連続技で相手を圧倒できる。
羅刹　接近戦向きの技が多く、↙+Ⓓ連打の連続技への依存度も高い。

エンディング



さあ　民どもよ
新たなる世界の創造者をあがめよ
地獄という名の快楽の中で
欲望のままにその身をゆだねよ
そして我に生涯の服従を誓え

清らかなる白き者どもよ
我の掌の中で黒き闇に染めてやろう
すべての感情を剥き出し
思いのままに行動を行え

そして我に永遠なる忠誠を盟約せよ

花諷院骸羅（かふういんがいら）



修羅　ガード硬直をキャンセルして必殺技の「つかむぞ」を出していくと強い。
羅刹　修羅と同じ要領でガード不能技の「円心殺～地」を仕掛けるのが基本。

エンディング



死闘は終った。
花諷院　骸羅は鬼の亡骸を見おろし
ながら呟いた。
「断末の瞬間に己の中の敵を倒す
とは………まさしく鬼だな」
「俺の弔いが聞こえるかどうか
分からんが、迷わず成仏してくれ」

骸羅が去った後、斬紅郎の墓は
「鬼塚」と呼ばれ、村に長く奉ら
れる事となった。

その後、骸羅は枯華院に戻り、
自ら修業への道を歩み始めた。

壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

※……対2P戦のみ



[illegible]

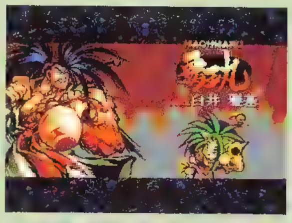
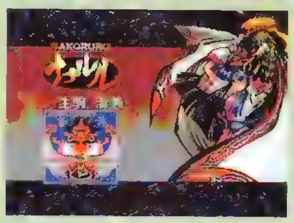
黒子（くろこ）

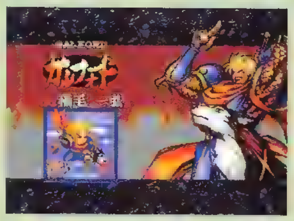
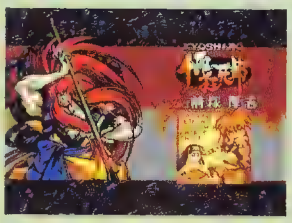


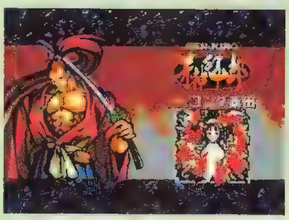
前作では数々の必殺技が猛威を振るったが、本作では対戦前にプレイヤー側と[illegible]ラクターに変身して闘う。[illegible]黒子固有の技は存在しない。

スタッフロール

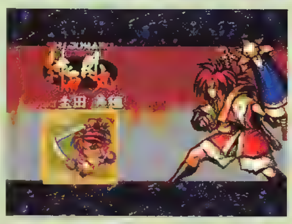
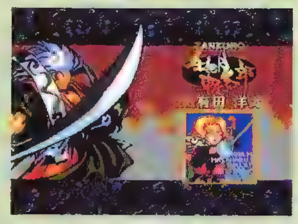
エンディングのあとには、かならずスタッフロールが流れる。覇王丸から順に、各キャラクターのグラフィック、声優の名前、担当チームのシンボルマークが表示され、つづいて企画チームなどのシンボルマークの紹介があったあと、最後はおなじみの『サムスピ』チームのマークで終了。







「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」ART GALLERY

















サムライスピリッツ 天草降臨

サムライスピリッツ 天草降臨

発売日●'96年10月25日
基　板●MVS(378メガ)

STORY

復活をとげた天草は、使徒として召喚した斬紅郎をあやつることで理想郷の創造を計画。そのために、人々から魂を吸い取り、風間の娘・葉月を捕らえ、かつての力を取りもどそうとしていた。天草から放たれる邪悪な波動を感知した剣士たちは、一路、天草城を目指す。



「サムスピ」シリーズ第4弾は、前作のシステムを継承しつつも、怒り爆発、連続斬り(14連斬)といった、派手で爽快感あふれる新システムを盛りこんだ意欲作。操作できるキャラクターも、十兵衛、シャルロット、タムタムが復活し、さらに火月、蒼月という新顔も加わって計17人に増えた。

GAME SYSTEM

前作から以下の点が追加・変更された。なお、試合開始前の移動、アイテム(肉と爆弾)、空中ガード、踏みこみ強斬りのガード不能効果は削除されている。また、見切りは名称が「避け」に変わった。

●剣客と剣聖の能力変更

剣客は、連続斬りと武器飛ばし必殺技を簡易コマンドで発動できるが、怒り爆発は使えず、前作にあったオートガードも削除された。剣聖は、怒りゲージがつねに満タンという利点がなくなり、相手の技をガードできないというデメリットだけが目立つものに。

●体力ゲージ

画面内に2本分用意されているが、ゲージが長くなっただけと考えていい。

●怒りゲージ

本作では、基本的にダメージを受けたときしか蓄積しない。しかし、満タンになったとき(=怒りゲージMAX状態)の効果は、以下のように3つに増えた。

ⓐ各技の攻撃力が上がる
ⓑ武器飛ばし必殺技が使用可能になる
ⓒ一部の基本技や必殺技がパワーアップ



◀一部の技は、怒りゲージMAX状態だとヒット数が増えるなどの特性を持つ。

●追い打ち攻撃

ダウンしている相手に対し、↘+斬りボタン(近距離用)か、⬆+斬りボタン(遠距離用)で追い打ち攻撃が出せる。

●ダウン後の行動

ダウンしたときには、ふつうに起きるだけでなく、以下のⓐ~ⓒが行なえる。

ⓐ移動起き上がり(ダウン中に⬅または➡)……ダウンした位置から左右へ転がったのちに起き上がる
ⓑクイック起き上がり(ダウン中に⬆要素)……通常よりすばやく起き上がる
ⓒダウン回復(ダウン中に⬇+斬りボタン連打)……体力を回復する

●連続斬り

Ⓒ+Ⓓで「連続斬り入りこみ」という特殊な技が出る。見た目はごくふつうの斬り攻撃だが、これがヒットしたあとに特定の順番で斬りボタンを押していくと、相手に反撃のスキを与えずに攻撃することが可能だ。斬りボタンを押す順番には以下の4つがあり(一部のキャラクターは5~6つ)、とくにⓓのものは「14連斬」と呼ばれる。14連斬は、最後までキメると自動的に自分が怒りゲージMAX状態になるという効果を持つ。

ⓐⒶ、Ⓐ、Ⓐ
ⓑⒶ、Ⓑ、Ⓒ
ⓒⒷ、Ⓑ、Ⓒ
ⓓ➡に入れながらⒶ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓒ



◀威力こそあまりないが、自力で怒りゲージMAX状態になれるのは大きな利点。

●つばぜり合い

発生条件は「お互いの武器が接触する」のみで、つばぜり合いの発生中は両者が何回ボタンを入力したかが画面に表示されるようになった。また、互角だった場合の結果は、何も起こらない、両者の武器が飛ばされる、の2種類に。

●武器捨て挑発

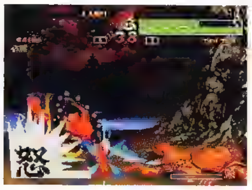
スタートボタンを3回押すと、みずから武器を手放せる。

●怒り爆発

ⒶⒷⒸ同時押しで、怒りゲージが消滅するかわりに怒り爆発状態となる。発動ポーズはガード不能の攻撃となっているが、ヒットしてもダメージは与えられない。

怒り爆発状態になっているあいだは、怒りゲージMAX状態のときと同じように武器飛ばし必殺技が出せるほか、以下のⓐⓑの特殊攻撃を使用可能。なお、怒り爆発状態の持続時間は、発動時の体力ゲージの量で決まる(ゲージの残りが少ないときほど持続時間が長い)。また、怒り爆発は1回の勝負につき一度しか発動できず、剣客では使用できない。

ⓐ連ね斬り(ⒶⒷⒸ同時押し)……最高6ヒットの連続斬りをくり出す。使用回数に制限があり、残り体力が少ないほど多く使用できる(最大4回)。ヒットしたあとは、よほど予備動作が大きい技でなければつなげることができるので、怒り爆発状態の持続時間内なら、連ね斬り→一閃、連ね斬り→14連斬→連ね斬りなどの連続技も可能。
ⓑ一閃(ⒷⒸⒹ同時押し)……閃光のごとく相手に斬りこみ、体力ゲージ1本分前後のダメージを与える大技。怒り爆発状態の持続時間の残りが多いほど威力が上がる。ただし、発動すると強制的に怒り爆発状態が終了してしまう。



◀怒り爆発で勝負に出るのも、本作においては重要な戦略のひとつだ。

●断末奥義

相手を倒して規定本数を得たとき(3本勝負なら2本目を取ったとき)に、以下のⓐⓑのいずれかを満たしていると、2分の1の確率で相手は「断末奥義よろめき」のポーズをとる。

ⓐ相手を倒したときの残り時間が40秒以上(3本勝負2本先取制ならば、2本のうちのどちらか一方でいい)
ⓑ武器捨て挑発を1回以上行なっている

相手が断末奥義よろめきのあいだに、⬇⬇⬆➡➡+Ⓒを入力すると、使用キャラクターに対応したフィニッシュ技・断末奥義を出すことが可能。ただし、相手がナコルルかリムルルの場合と、対CPU戦で天草、斬紅郎、ライバル(後述)が相手の場合は発動できない。

SECRET FEATURE

●自決技

試合中に⬅➡↘⬇+スタートボタンを入力すると、体力ゲージがゼロになって1本失うが、つぎのラウンドでは開始直後から怒りゲージMAX状態になる。

●確実に断末奥義よろめきにさせる

前述の条件を満たしつつ、相手を倒すときにⒶボタンを押しっぱなしにしておくと、確実に相手を断末奥義よろめきにさせることができる。

●操作説明の隠しアクション

Ⓐボタンを押しっぱなしにして操作説明画面に移ると、やられ役の火月が怒り爆発の説明のときに覇王丸へ反撃する。

●ネームエントリーのアクション

「AAA」と入力すると、使用キャラクターがその場に倒れてしまう。また、何も入力しないで終了した場合は、使用キャラクターのアクションが変化する。

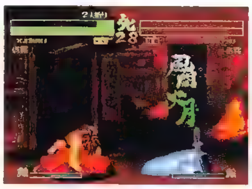
●隠し勝利ポーズ

以下の組み合わせの対戦時には、特定の条件を満たすと、通常とは異なる勝利ポーズを見ることができる。

【火月vs蒼月】
火月が2本目を獲得したときに蒼月がまっぷたつになった場合は、火月の勝利ポーズが変化する。

【閑丸(羅刹)vs幻十郎】
閑丸が2本目を獲得したときに武器を持った状態であれば、幻十郎の近くにカエルが出現する。

【ガルフォード(修羅)vs全員】
ガルフォード(修羅)がパーフェクトまたは素手状態で2本目を獲得したときは、パピィの子どもが登場する。



◀火月vs蒼月での隠し勝利ポーズ。兄を殺めた火月がガックリとうなだれる。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『サムライスピリッツ天草降臨』

■32,000円　■'96年11月29日発売

アーケード版を忠実に再現。難易度や攻撃力などの設定も変更できる。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

サターン版『サムライスピリッツ ベストコレクション』

■4,800円　■'98年8月6日発売

『斬紅郎無双剣』と『天草降臨』をカップリング。プレイするには拡張RAMカートリッジが必要となる。



◀内容は単体で発売されているものと同じ。設定項目の豊富さもそのまま。

ネオジオCD版『サムライスピリッツ天草降臨』

■6,800円　■'96年12月27日発売

基本的にはネオジオ版と同じ内容だが、体力ゲージの長さを変えたり、怒りゲージをつねに満タンにしておくことが可能になっている。そのほか、連続技練習用のプラクティスモードも収録。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐ自決技

ⓑ確実に断末奥義よろめきにさせる

ⓒネームエントリーのアクション(「AAA」と入力した場合のもののみ)

ⓓ隠し勝利ポーズ

●斬紅郎が使用できる

VSモード(対2P戦専用モード)のキャラクター選択画面でⒹボタンを押しながらⒶボタンを押すと、選択画面内に斬紅郎が出現する。

サターン版『サムライスピリッツ天草降臨』

■5,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版:7,800円)　■'97年10月2日発売

拡張RAMカートリッジ専用ソフト(4メガ拡張RAMカートリッジには非対応)。オリジナル要素として、デモシーンカットの設定やサウンドテストが可能な「SSオプション」を搭載。

SECRET FEATURE

隠し要素はネオジオCD版と同じ(自決技のコマンドは←→↘↓+弱斬り+蹴り、斬紅郎使用コマンドはⓎボタンを押しながらⒶボタン)。



◀プラクティスモードでは相手をしゃがませるなどの細かい設定が可能。

プレイステーション版『サムライスピリッツ天草降臨スペシャル』

■5,800円　■'97年12月25日発売

対2P戦でのみ、チャムチャムと斬紅郎が最初から使用できる。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐ自決技(押すボタンはセレクトボタン)

ⓑ確実に断末奥義よろめきにさせる(押すボタンは×ボタン)

ⓒネームエントリーのアクション(「AAA」と入力した場合のもののみ)

ⓓ隠し勝利ポーズ



◀PS版の目玉は、なんといってもチャムチャムが使えることだ。

ストーリーデモについて

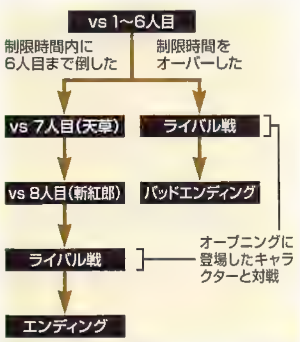
対CPU戦のオープニングでは、使用キャラクターの制限時間が表示される。その時間内に6人目まで倒せないと、オープニングに登場した使用キャラクターのライバルが先に天草と斬紅郎を倒してしまい、彼らふたりとは闘えなくなる。その場合、6人目対戦後に「ライバル戦前・時間切れ」のデモが、ライバルと対戦後に「バッドエンディング」が流れる。

一方、制限時間に間に合った場合は、天草および斬紅郎との対戦前に以下の共通デモが流れ、「ライバル戦前」のデモと「エンディング」は、使用キャラクターに対応したものになる。

※「ライバル戦前・時間切れ」「ライバル戦前」のデモと「エンディング」は、各キャラクターの欄に掲載

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし※)

※……天草のみ、同キャラ対戦あり



オープニング

↓

1~6人目

↓



天草「我こそが新しき世の理なり。そして、嘆き悲しむ事が人の定めなり!　我に逆らう愚昧の徒よ。汝に死と恐怖の罰を与えようぞ」



天草「力と魂を束ねたこの宝珠、まさに珠玉の輝きよ」

↓

vs 天草

↓



天草「まだぞ……汚れきった塵世を浄化するまでは……我は……」



天草「がっ」



斬紅郎「敗れてなお強がるなど見苦しい!　強者は語るに言葉使わず!　己の技にて志をあらわせい!!」

覇王丸 覇王丸「おもしろい。鬼退治といくか!!」

ナコルル ナコルル「自然を狂わす鬼気、許せないわ!」

半蔵 半蔵「懐かしき姿形だからこそ、この手で黄泉へ送ろうぞ!」

ガルフォード ガルフォード「鬼でも悪でも、俺が倒す!!」

右京 右京「……」

十兵衛 十兵衛「ふっふっふっ、剛気な事よ。我が門下に欲しいのぉ」

狂死郎 狂死郎「さてさて、役者は揃った。いざ、開演じゃあ!」

タムタム タムタム「神　オマエ　許サナイ!　たむたむモ　許サナイ!」

シャルロット シャルロット「ハッ!　いいだろう。私の強さ、見せてやる!!」

幻十郎 幻十郎「鬼か……気にいらんな。……殺ス!」

閑丸 閑丸「何故……。どこかで会ったような……」

リムルル リムルル「そんな怖い顔してもあたし負けないよ!」

破沙羅 破沙羅「ヒヒヒ、まだ終わらない。この血の悪夢は……」

骸羅 骸羅「さぁて、今度こそ大往生させてやるぜ!!」

天草 天草「愚かな……鬼ごときが我に勝てると思うてか」

火月 火月「おめえは俺が必ず倒す!　葉月のためになぁ!!」

蒼月 蒼月「愚かな……。この私が負けるはずがないでしょう」

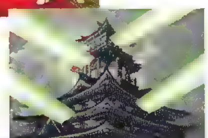
↓

vs 斬紅郎~ライバル戦

↓



使用キャラクター「!?」





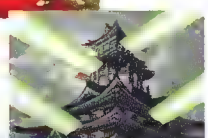
↓

エンディング

バッドエンディング



使用キャラクター「!?」





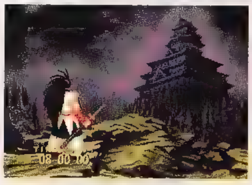
かくして天草四郎時貞は滅び、島原は平穏を取り戻した。だが災厄の爪跡は大きく、島原における死者は、三町五十六村で三千人という大惨事となり、かつての姿を取り戻すにはかなりの年月を必要とする事となろう……。

覇王丸（はおうまる）

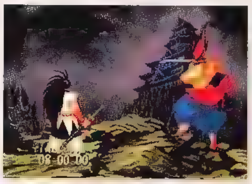


修羅　前作と同じく烈震斬でガードをくずしていく戦法が主体となる。
羅刹　一閃並みの威力を誇る天覇断空烈斬を活用できれば強い。

オープニング



覇王丸「気に入らねぇな。嫌な気があふれてるぜ」





幻十郎「こんな所で何をしている。あの邪気に誘われてここまで来たか。だが、貴様の手には負えん！　おとなしく見ているのだな」



覇王丸「勝手な事を言いやがって！」

ライバル戦前・時間切れ（vs 幻十郎）



幻十郎「こいつは俺が殺した。ふん、大した奴では無かったぞ！！　貴様もすぐ殺してやろう」



覇王丸「面白ぇ。かかってきやがれ！！」

ライバル戦前（vs 幻十郎）

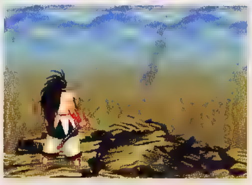


覇王丸「この男……まさに鬼だったな……」



幻十郎「さすがは俺が見込んだ奴よ！！　腕を上げたな。だが、そこまでよ……俺が貴様を殺ス！」
覇王丸「……笑わせるなよ！！」

エンディング



覇王丸「おわっちまったか」



覇王丸「さあて、いくか」
こうして島原をゆるがした天草は覇王丸によって倒され、ふたたび世に平和がおとずれた。

☆

半年後







覇王丸「かー弱えぇ、もっと強えやつはいねぇのか」



覇王丸「！」

ナコルル



修羅　武器飛ばし必殺技が弱体化したものの、持ち前のすばやさは健在。
羅刹　アンヌムツベがなくなったが、シクルゥを使った技が性能アップ。

オープニング

ナコルル「自然が泣いている……！」
幻十郎「自然の声とやらが聞こえるか？　ふん、この世は化け物に魅入られたようだ…。小娘一人で何が出来るか楽しみなことだ」
ナコルル「この邪悪な気……魔物？　まさか、天草?!」

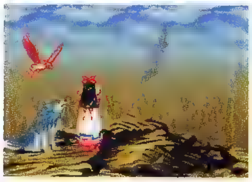
ライバル戦前・時間切れ（vs 幻十郎）

幻十郎「今頃のこのこやって来てどうするつもりだ？　この俺に殺されにでも来たのか？」
ナコルル「殺りくを楽しむ者を許すわけにはいかないわ！」

ライバル戦前（vs 幻十郎）

ナコルル「かわいそうな人……」
幻十郎「敵だった男にまで情けをかけるか。ふん、甘い奴よ。気に入らん！　貴様を殺ス！！」
ナコルル「あなたの様な人が、自然を悲しませるのよ！」

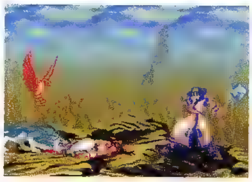
エンディング



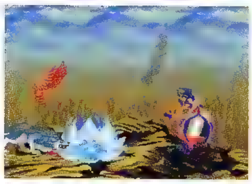
ナコルル「終わったわ。でも大地が、空が泣いている。ごめんなさい。今治してあげるからね」

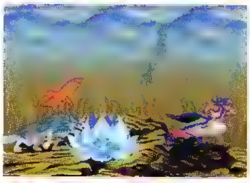


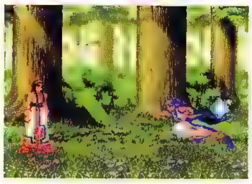
ナコルル「カムイコタンの神々よ、光を！」



リムルル「姉様！　コンルおねがい！」







そして、一週間がすぎた。
リムルル「姉様ー」



リムルル「もう大丈夫なの。無茶はやめてね」
ナコルル「ええ」



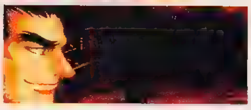
ナコルル「やさしい子……。でも私にはわかるの。自然がおしえてくれた……巨大な闇が大自然を……のみこもうとしている……。……助けなくちゃ……」



ナコルル「……たとえ……」







幻十郎「ひさしぶりだな……覇王丸」
覇王丸「ふっ……地獄の閻魔もてめぇの扱いには、てをやくようだな」
幻十郎「閻魔ごときでは貴様のかわりは務まらぬ」
覇王丸「なら、闘るかい？」
幻十郎「ふん……いいだろう……。覇王丸、おまえを殺ス！」



服部半蔵（はっとりはんぞう）



修羅 爆炎龍を追いかけてのコマンド投げ狙い戦法は、本作でも通用する。
羅刹 基本は修羅と同じ。羅刹は投げのあとに姿が消せるので、さらに強力。

オープニング

半蔵「この凶々しい気は……以前、どこかで……？」
十兵衛「半蔵、お主も感じておったか！！ この気、いづれ世に災いをもたらそうぞ。邪気の根源、この刃で狩り取ってくれるわ！！」
半蔵「忍たる我、まだ安息の中で遷化するわけにはいかぬ！」

ライバル戦前・時間切れ（vs 十兵衛）

十兵衛「半蔵、天草はこの十兵衛が始末させてもらった。しかし、儂の剣士としての血のたぎり、まだ強者を求めておる」
半蔵「……忍の妙技、とくと御覧頂こう」

ライバル戦前（vs 十兵衛）

半蔵「哀れな……内なる鬼に気付かず、己が肉体までも奪われるとは……」
十兵衛「しかし、人は誰もが心に鬼を飼うておる。儂の内の鬼が渇望しておる、強さを求めて。お主とて……」
半蔵「……確かに……」

エンディング



半蔵「任務完了」



半蔵「無事であったか、十兵衛殿」
十兵衛「しかし良いのか？ 真蔵殿の事」



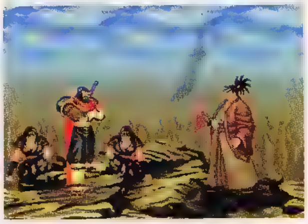
半蔵「云うな。魂は必ず解放する。だが、今回は任務ゆえ」
十兵衛「……すまぬ」



十兵衛「！」

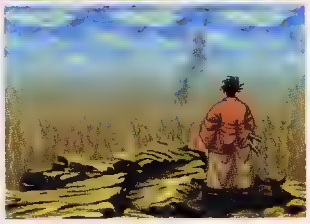


下忍「すぐに帰還せよとのことです」



半蔵「うむ、では失礼いたす」
十兵衛「うむ」





十兵衛「心に刃か……哀しいものよ」



半蔵「この父が必ず」



半蔵「…………この父が必ず！！」

ガルフォード



修羅 遠距離戦用の技が豊富で、どんな間合いでも闘うことができる。
羅刹 遠距離向きの技がないかわりに一発の破壊力では修羅をしのぐ。

オープニング

ガルフォード「胸騒ぎがする。それにあのCASTLEはいったい……？」
タムタム「マタ コノ国ニヨクナイ神 目覚メタ。たむたむ ノ 村マデ伝ワル。必ズ 退治 スル！」
ガルフォード「良くない神だって?! なんてことだ！ 行くぜ！！」

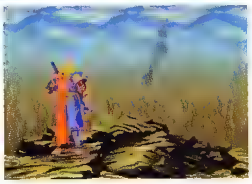
ライバル戦前・時間切れ（vs タムタム）

タムタム「悪イ奴 たむたむ ガ！ 退治シタ！！ 才前、何シニキタ。悪イ神ノ 仲間カ?!」
ガルフォード「WHAT？ 俺が悪者だって？ とんでもないぜ！！」

ライバル戦前（vs タムタム）

ガルフォード「これで悪は倒したぞ！ BUT 強い奴だったなぁ……」
タムタム「悪イ神 シノグ 力……オマエ ナニ者？! オマエ キケンナ 奴。たむたむ 神ノ戦士！ キケンナ 奴 倒ス！！」
ガルフォード「WHAT？ 俺を悪者扱いするなんて、許せないぜ！！」

エンディング



ガルフォード「天草……手強いヤツだった」

ガルフォード「ん？」

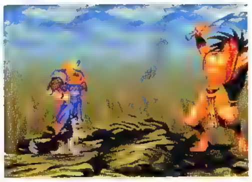




ガルフォード「パピィが助けたのか？」
パピィ「ワン！」



タムタム「ウ……ウウ。たむたむ、何故助カッタ？」
ガルフォード「パピィに感謝しろよ！」



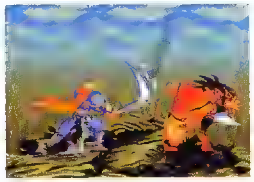
タムタム「アウ！ 才前助ケテクレタカ！ トモダチ、トモダチ」



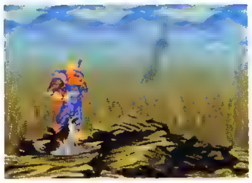
ガルフォード「！」



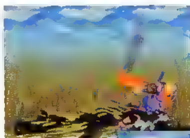
ガルフォード「OH！ 何故、悪魔の石をもってきたんだ！ こんなものがあるから、人は狂ってしまうんだ！」
タムタム「才前トモダチ！ デモたむたむコノ石タイセツ！ 村ノミンナ悲シム」

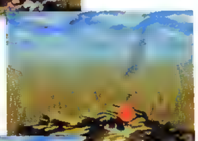


タムタム「許セ！」
ガルフォード「あ、待て！」



ガルフォード「……。ま、いっか。な、パピィ。また悪いヤツが出たら、この俺が倒してやるさ！ いくぜっ！ パピィ！」











橘(たちばな) 右京(うきょう)



修羅　踏みこみ強斬りからの二択攻撃と、羅刀からの連係が強い。
羅刹　飛び道具の陽炎を撃ったあと、接近戦へ持ちこむのが基本となる。

オープニング

『嵐吹き　燕雀飛ばず　冬の空
　　　　　　　　　　右京』

狂死郎「なんと！ この様な所に人がおるとは。お主、感じておるか？ これぞ鬼の気よ！」
右京「……鬼……」

ライバル戦前・時間切れ(vs 狂死郎)

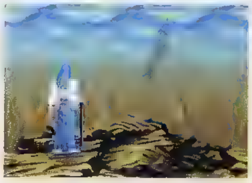
狂死郎「まだじゃ！ これでは真の鬼の舞とはいえぬのぉ！ 貴殿は見せてくれるのか？ 真の鬼の舞を？」
右京「……」

ライバル戦前(vs 狂死郎)

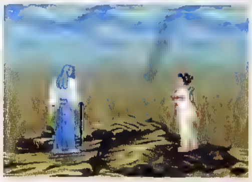
『鋼振り　心悲しき　鬼やらい
　　　　　　　　　　右京』

狂死郎「いやぁ、貴殿の舞い姿、なかなか見事じゃぁ！！ さてさて、その舞、今一度、わしに披露してくれんかぁ」
右京「……」

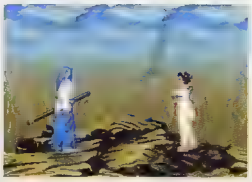
エンディング



右京「……いいなずけか」

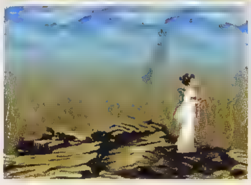


右京「！」
圭「なぜこのような事を？」



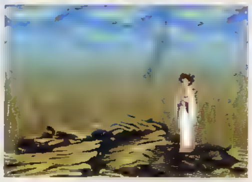
右京「けい殿……。……あなたを……悲しませたくなかった。御免」



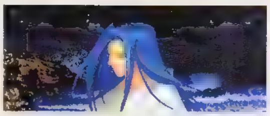


追っかけ「右京様ー！！」





圭「右京様……」



右京「……わたしにはもうなにも残っていない。……。ならばこの命の華、けい殿のためにさかせてみよう」



『白き花　咲かそ橘　径の側
　　　　　　　　　　右京』

柳生十兵衛(やぎゅうじゅうべえ)



修羅　『真サムスピ』のときよりも、二ツ角羅刀からの攻め手が増えた。
羅刹　斬り攻撃を受け止めて反撃する柳生 心眼刀は、キマれば破壊力抜群。

オープニング

十兵衛「まさかとは思うていたが、真実の事であったとは！」
半蔵「十兵衛殿か……。貴殿も感じてござろう。寸刻置かず流れ出る邪悪な気を……。油断召されるな！ それでは、御免！！」
十兵衛「残された刻、わずかのようだの」

ライバル戦前・時間切れ(vs 半蔵)

半蔵「十兵衛殿、天草はこの半蔵が倒し申した……。公儀としての任はこれで果たし申した。されど……」
十兵衛「強者と闘いたいという剣士の業、お主で果たさせてもらいたい」

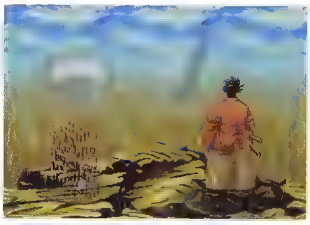
ライバル戦前(vs 半蔵)

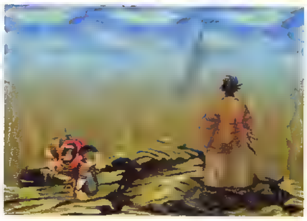
十兵衛「何とも凄まじき技の数々……まさに鬼神の如きであった」
半蔵「その鬼神をも倒したる腕前、流石は十兵衛殿。されば、拙者と一つ手合わせ願いたい」
十兵衛「お主ほどの腕ならば願ってもない申し出というものよ！」

エンディング



十兵衛「終わったか……」
半蔵「終わり申したな」
十兵衛「!?」

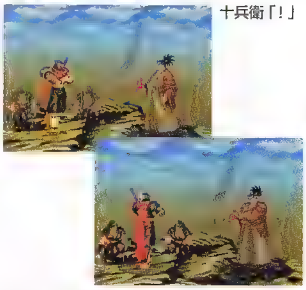




半蔵「ここでござる」



十兵衛「すまぬ……。天草を斬ってしまった事で息子殿が……」
半蔵「云うな。魂は必ず解放する。だが、今回は任務ゆえ」
十兵衛「……すまぬ」



十兵衛「！」

下忍「すぐに帰還せよとのことです」
半蔵「うむ、では失礼いたす」
十兵衛「うむ」



十兵衛「心に刃か……哀しいものよ」



十兵衛「では、今回の凶事の元、処分する」



十兵衛「これにて一件落着！」



この半年後、十兵衛は更に巨大な魔界へと向かう事となるが、それは誰も知らない。

Column 各作品の時代設定

『サムスピ』シリーズは『天草降臨』までで4作品を数えるが、作品の発表順と、ストーリーの順番は一致していない。じつは、初代『サムスピ』と『真サムスピ』のあいだに、『斬紅郎無双剣』→『天草降臨』のストーリーが入るのだ。ナコルルや天草のエンディング、およびスタッフロール前のメッセージを見れば、それをうかがい知ることができるだろう。



▲『天草降臨』のスタッフロール前のメッセージ。「ラキラキ」という奇妙な声は、『真サムスピ』へつづくことを暗示するものだ。



千両狂死郎（せんりょうきょうしろう）

修羅 飛び道具によるケンセイとしゃがみガード不能技の蝦蟇地獄が主力。
羅刹 しゃがみ弱斬りによるケンセイと血風独楽が頼りになる。

オープニング

狂死郎「なんと邪悪な城であるか！　あそこなら……」
右京「…………」
狂死郎「必ず見つけ出し、鬼の舞を我がものに！！」

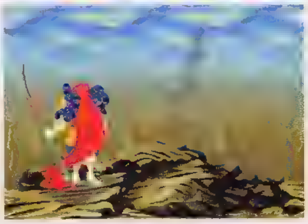
ライバル戦前・時間切れ（vs 右京）

「哀れやな　孤独に枯れる　冬の草
右京」
右京「……」
狂死郎「お主、いったいどういうつもりじゃ！！」

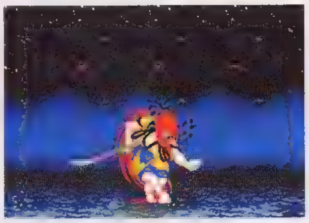
ライバル戦前（vs 右京）

狂死郎「天晴れ、天晴れ！　さすがに鬼の舞、迫力が違うたわいなぁ」
右京「……見事……」
「万骨を　枯らし春呼ぶ　花橘
右京」
狂死郎「風流じゃのお！　それではわしも風流で返すか。少々荒っぽいがの！！！」

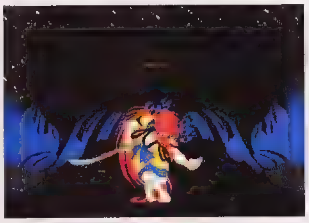
エンディング



狂死郎「ようやく終演じゃのう。さて……、本業にもどるとするか」



その後、肥前での興行は大成功を納め、その名を日本各地、いや世界に広めた狂死郎であった。しかし、鬼の舞を極めてしまったために、半年後、新たな魔物に命をねらわれるなど思ってもみなかった千両狂死郎であった。





タムタム

修羅 遠距離立ち弱斬りと飛び道具を駆使して地道に攻めることに。
羅刹 コマンド投げのガブル・ガブルを要所に混ぜていけば闘いやすい。

オープニング

タムタム「マタ　悪イ神　目覚メル。……イケナイ……」
ガルフォード「HEY！　また、悪い奴らが現れたようだな！　BUT！！　必ず、俺が倒してみせるぜ！！」
タムタム「たむたむ　モ　急グ！！」

ライバル戦前・時間切れ（vs ガルフォード）

ガルフォード「すまないな！　悪の親玉ならこの俺が倒したぜ！　俺の実力からすれば軽いモンだぜ！！」
タムタム「ソレ　たむたむ　弱イトイウコトカ！！」

ライバル戦前（vs ガルフォード）

タムタム「悪イ神　モウイナイ。ヤット　帰レル……」
ガルフォード「WAIT！　悪者めッ！！　こいつを倒して何を手に入れるつもりだ?!」
タムタム「たむたむ　神ノ戦士！　悪クイウ死ヲモッテアガナエ！」

エンディング



タムタム「コレデ終ワリダ。ヤット村ニ帰レル」



タムタム「ウ……ク、苦シイ。ニドモコノ仮面ヲ使ッテシマッタ」



村人「！　いかん！　仮面に生気を吸われすぎて弱っておる」



村人「我らが神、ケツアルクアトル！　今こそ、この若者の命をお救い下さい！」







そして三ヶ月後……
チャムチャム「……タム兄ちゃん」
タムタム「ドウシタ、ちゃむちゃむ」
チャムチャム「タンジルストーン……なくしちゃった」



タムタム「…………。エ？」

Column 全キャラクター自決技ギャラリー Part 1 （→P.143、P.146へつづく）

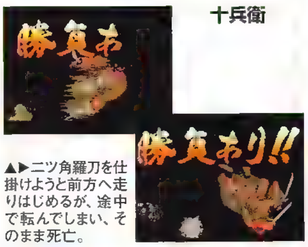
本作では←→↘↓+スタートボタンのコマンドで自決することができるが、このときのアクションはキャラクターごとに異なり、いずれもなかなか凝ったものになっている。ここでは、斬紅郎およびチャムチャムを含めた全19キャラクターの自決アクションを紹介しよう。

半蔵



▲▶地面から炎を吹き上げ、煙とともに消える。半蔵のことだから、姿を消しただけかも。

十兵衛



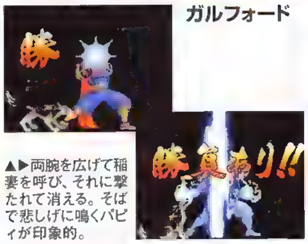
▲▶二ツ角羅刀を仕掛けようと前方へ走りはじめるが、途中で転んでしまい、そのまま死亡。

覇王丸



▲▶刀を腹に突き刺す。あの長さではちょっと無理があるようにも思えるが、それはご愛敬。

ガルフォード



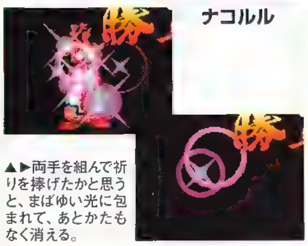
▲▶両腕を広げて稲妻を呼び、それに撃たれて消える。そばで悲しげに鳴くパピィが印象的。

狂死郎



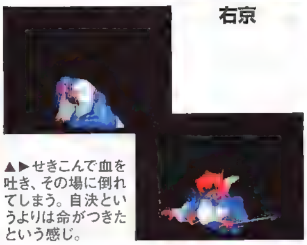
▲▶蝦蟇地獄のときに出てくる巨大なガマガエルに食べられたのち、そのガマガエルが爆発する。

ナコルル



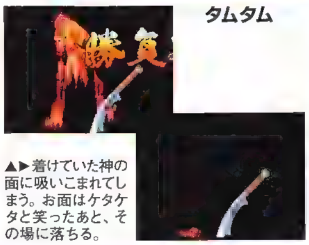
▲▶両手を組んで祈りを捧げたかと思うと、まばゆい光に包まれて、あとかたもなく消える。

右京



▲▶せきこんで血を吐き、その場に倒れてしまう。自決というよりは命がつきたという感じ。

タムタム



▲▶着けていた神の面に吸いこまれてしまう。お面はケタケタと笑ったあと、その場に落ちる。

シャルロット



修羅 飛び道具と対空技を持っているので、安定感のある闘いが展開できる。
羅刹 守るよりも、高性能な必殺技で積極的に攻めると強い攻撃重視タイプ。

オープニング

シャルロット「あの気、我が祖国を覆う邪悪なものと同じ……」
覇王丸「お前、シャルロット！！　来ていたのか……。気を付けろ。ここは嫌な気に満ちている」
シャルロット「急がねば！！」

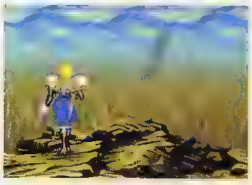
ライバル戦前・時間切れ（vs 覇王丸）

覇王丸「よぉ！　天草なら御覧の通り。いや、大した奴じゃなかったぜ」
シャルロット「……ならば、私が相手になろう」

ライバル戦前（vs 覇王丸）

シャルロット「これで救われるな、祖国も、この国も……」
覇王丸「見事な手並みだ、腕は落ちていねぇようだな。俺はお前のような強者を探していた」
シャルロット「ハッ、面白い。相手になろう！！」

エンディング



シャルロット「これで我が祖国も救われる。……あの男は……」



シャルロット「！」



シャルロット「無事だったのか、覇王丸！」
覇王丸「まあな」

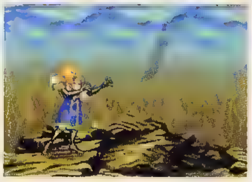


覇王丸「…………。心配してくれたのか？」
シャルロット「な、何を！　だ、誰が心配など！」



覇王丸「フッ、相変わらずだな」
シャルロット「な、何を……貴様っ」
覇王丸「じゃあな。お互い精進しようぜ！」





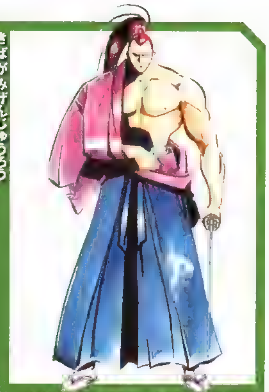
シャルロット「あ、覇王丸！」





シャルロット「フフフ、不思議な男だな…………奴は……」

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）



修羅 本作においても、いかに三連殺をキメていくかがポイントとなる。
羅刹 基本戦法は前作と変わらず。裏桜華からの連係に持ちこめれば有利に。

オープニング

幻十郎「……気に入らん気配だ」
覇王丸「幻十郎！！　なぜ、お前がここに？　気を付けろ。ここは嫌な気に満ちている」
幻十郎「ふん！　お前も、奴も……殺ス！」

ライバル戦前・時間切れ（vs 覇王丸）

覇王丸「遅せえじゃねぇか、どこほっつき歩いてた！　天草って奴も大したことはなかったな。もっと骨のある奴はいねぇのか？」
幻十郎「貴様……殺ス！」

ライバル戦前（vs 覇王丸）

幻十郎「つまらん……鬼と呼ばれた男が、この程度だったとはな」
覇王丸「腕が上がったじゃねえか、幻十郎。だが、俺も遊んでたわけじゃねぇぜ。試してみるかい？」
幻十郎「……生意気な、殺ス！」

エンディング



幻十郎「ふんっ……弱すぎる」



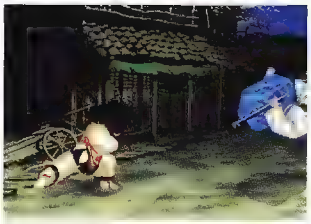
幻十郎「！」
幻庵「シケケケ、大人しくついてくるケ。あのおかたがお呼びだケ」
幻十郎「俺は指図はうけん」
幻庵「ケケケ、ならば力づくでつれていくまでケ」
幻十郎「ふんっ面白い……殺ス」



幻庵「あーざーみーっ！」

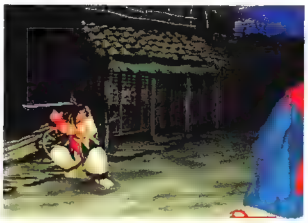
半年後





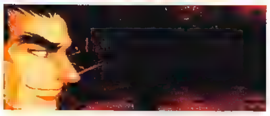


覇王丸「かー弱えぇ、もっと強ぇやつはいねぇのか」



覇王丸「！」





幻十郎「ひさしぶりだな……覇王丸」
覇王丸「ふっ……地獄の閻魔もてめぇの扱いには、てをやくようだな」
幻十郎「閻魔ごときでは貴様のかわりは務まらぬ」
覇王丸「なら、闘るかい？」
幻十郎「ふん……いいだろう……。覇王丸、おまえを殺ス！」



Column 必殺技の隠しアクション

ふつうにプレイしているだけでは気づきにくい、必殺技の隠しアクションを紹介しよう。

シャルロット

スプラッシュグラデーションが相手にヒットしたとき、Ⓐ～Ⓓのいずれかのボタンを押しっぱなしにしておくことで、攻撃後のキメポーズを4種類から選択できる。

リムルル

素手状態でコンルシラルをくり出し、氷が消えるまで上に乗っていると、下へ落ちたときに首を振る。

緋雨閑丸（ひさめしずまる）



修羅 連続技に組みこんだり対空技に利用できる五月雨斬りが主戦力。
羅刹 武器飛ばし必殺技の雨流裂殺刃をからめた連続技が威力絶大。

オープニング

閑丸「あの城……ぼくは、あそこへ行かなくちゃ」
覇王丸「よぉ、ぼうず！　お前も来てたのか。いいか、気をつけろ。あの城はうさんくせぇ」
閑丸「でも……ぼくは行かなくちゃ」

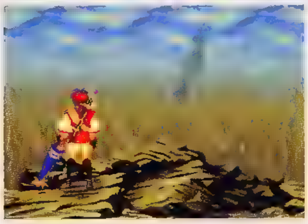
ライバル戦前・時間切れ（vs 覇王丸）

覇王丸「天草は倒した。これでひと安心てとこだな。どうした？　ぼうず？」
閑丸「何だろう、この突き上げる衝動は……。何かを斬らずにはいられない」

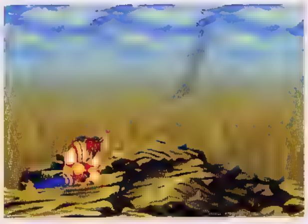
ライバル戦前（vs 覇王丸）

閑丸「ああ……ぼくは、いったい……」
覇王丸「ぼうず、大丈夫か？！　……おい、ぼうず！　どうしたんだ？！」
閑丸「ああ……もしかしたらぼく自身が……鬼……なのか……」

エンディング



閑丸「終わった……でも……」



閑丸「ううう……。まただ。ぼくの中の何かが暴れ出している。やめろ……やめてくれ！　ぼくは……ぼくは、鬼なんかじゃ……な……い……」



覇王丸「ふん、くだらんな。何が鬼だ」
ナコルル「閑丸さん。鬼は誰の心の中にもいるわ」
覇王丸「てめぇは自分から逃げてるだけじゃねえか！　鬼となるも、人として生きるも、全てお前自身が決めることなのだ」
閑丸「ぼくは自分の中の鬼を否定しようとして、自分から逃げていた。でも」



閑丸「それは間違いだったんだ。ぼくは鬼であり、緋雨閑丸でもあるんだ！　まだ、記憶は戻らないけど、一つだけ判った事がある。そう、ぼくは一人じゃないんだ！」
この日を境にして、再び鬼が現れたという記録は残っていない。また、少年は自分自身と出会えたであろうか……。

リムルル



修羅 コンルノンノを組みこんだ連続技を確実にキメていかないとツライ。
羅刹 前作と同じく、ルプシトゥムでのケンセイが基本戦法となる。

オープニング

リムルル「何だろう？　嫌な予感がする……」
幻十郎「妖気に誘われて来てみれば小娘一人か……。娘！　命が惜しいなら早々に立ち去るんだな！」
リムルル「あたしも自然を守る！　誰にも負けないんだから！」

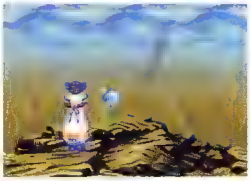
ライバル戦前・時間切れ（vs 幻十郎）

幻十郎「今頃のこのこやって来てどうするつもりだ？　この俺に殺されにでも来たのか？」
リムルル「冗談言わないで！！　あんたなんかに殺されるもんですか！！！」

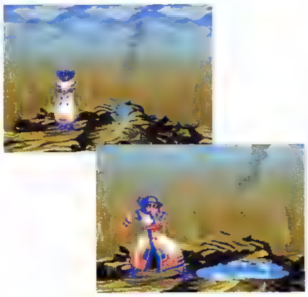
ライバル戦前（vs 幻十郎）

リムルル「やったぁ！　あたしにも出来たんだ！！」
幻十郎「くくく、小娘にしてはよくやったものだ。だが、それもここまで。俺に出会った事を不運に思うがいい！」
リムルル「バカにしないで！　絶対負けないんだから！！」

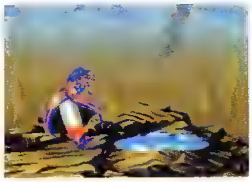
エンディング



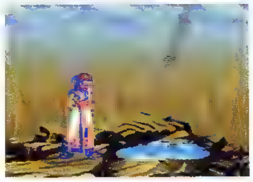
リムルル「…………終わったね、コンル」



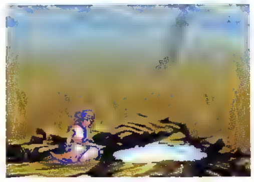
リムルル「コンル!?」



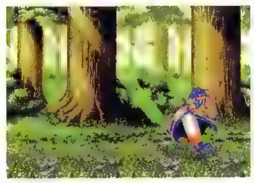
リムルル「どうしたの？　お願い返事をして！　コンル……コンルー！」



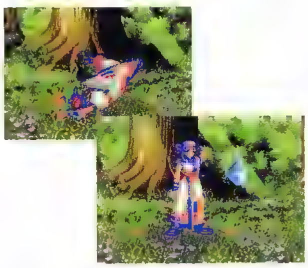
リムルル「…………ごめんねコンル……。いっぱい助けてもらったから」



リムルル「さあ、カムイコタンに帰ろう。みんながまっている」



一ケ月後……
リムルル「はやくー。いくよ！」



リムルル「えへへ」

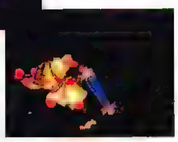
Column 全キャラクター自決技ギャラリー Part 2 （P.141からのつづき　P.146へつづく）

シャルロット




▲▶剣をおさめたのちにどこからか毒薬を取り出し、それを一気に飲みほして力つきてしまう。

閑丸

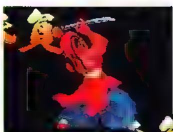
▲▶一礼しながら「ごめんなさい、もう行きます」と謝ったあと、どこかへ走り去ってしまう。

破沙羅




▲▶武器で頸動脈を斬り、血を吹き出して倒れる。しかし、破沙羅は死人だったのでは……？

幻十郎



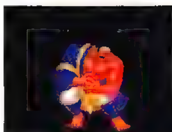
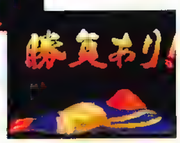

▲▶覇王丸のライバルらしく、同じように刀を自分の腹に突き刺すが、倒れかたがかなりハデ。

リムルル




▲▶巨大な氷の塊を頭上に作り出したのち、それを落として、みずから氷の下敷きになる。

骸羅

▲▶いきなり腹を押さえて倒れこむ。闘いの前に、何か悪い物でも食べていたのだろうか？

首斬り破沙羅（くびきりバサラ）



修羅 こまめに間合いを変えながら相手をまどわせていく闘いかたが得意。
羅刹 コマンド投げがないぶん、修羅よりもフットワークの重要度が高い。

オープニング

破沙羅「破滅だ……。破滅の音だぁ……」
骸羅「お前!! 成仏していなかったのか？ ……あの城の邪気に誘われたな?! 後で回向してやっからよ。ちゃんと成仏しろよな!!」
破沙羅「フヒヒヒ……。成仏……か……」

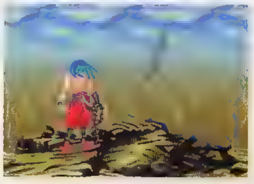
ライバル戦前・時間切れ（vs 骸羅）

骸羅「何だ! まだいやがったのか?! いいかげん成仏しやがれ!」
破沙羅「ククク……見えるか、この甘美なる世界が……教えよう。真の狂気を!」

ライバル戦前（vs 骸羅）

破沙羅「ハハハ……素晴らしい。……ハハハ……」
骸羅「こんな所に、まだいたのか!! いい加減、成仏しな! 俺が引導渡してやるぜ!!」
破沙羅「まだ終わらない……。これからだよ。悪夢は!」

エンディング

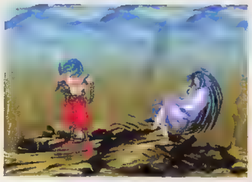


破沙羅「ククク……宴は終わった。ハハハハハッ」





破沙羅「篝火……」
篝火「……破沙羅……」



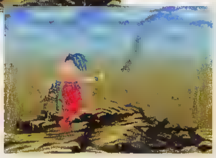
破沙羅「もう、つかれたよ。お前のところに逝きたい」
篝火「うらみをもったまま死んだ人たちが、貴方にすがっているの」
破沙羅「……もう嫌だ。……もう駄目だよ」



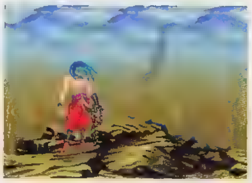


篝火「お願い、助けてあげて……」





篝火「お……ね……」
破沙羅「篝火!」



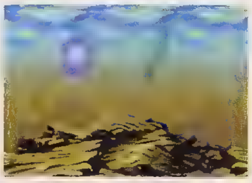
破沙羅「……。わかったよ、篝火……。クックックッ……」

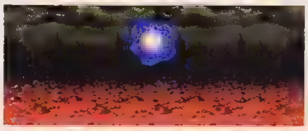


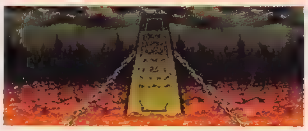
破沙羅「ヒヒヒ、狩ってやる、狩ってやるよ!」



破沙羅「!?」







花諷院骸羅（かふういんがいら）



修羅 必殺技を使いわけてガード方向を揺さぶっていくのは前作と同じ。
羅刹 破壊力満点のガード不能技「円心殺」が本作でも頼りになる。

オープニング

骸羅「あの塚が壊れている事とこの城は、何か関係あるにちがいねぇ!」
破沙羅「悪夢の幕開けだ。フヒヒヒ……。また、悪夢が始まる」
骸羅「何、どういう事だ!」

ライバル戦前・時間切れ（vs 破沙羅）

破沙羅「まだ宴は終わっていない。お前を、狂気の闇につつむまで……」
骸羅「訳のわからん事を! 成仏しやがれ!」

ライバル戦前（vs 破沙羅）

骸羅「こんな凄ぇ奴は始めてだ。……成仏しろよ」
破沙羅「フフフ……新しい悪夢の幕開けだ! 教えてやろう。狂気の世界と破滅の音を!」
骸羅「ばかやろう! とっとと成仏しやがれ!」

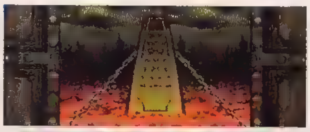
エンディング

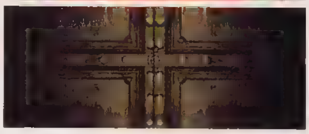


骸羅「ようやくカタがついたぜ」



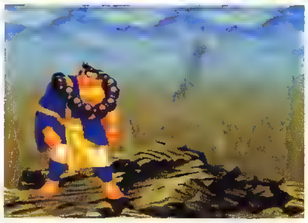
骸羅「さあて、こっちも片づけるか」



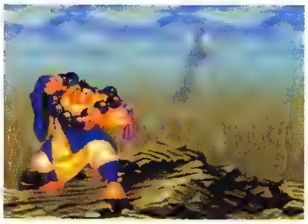


美しい悪夢だ。

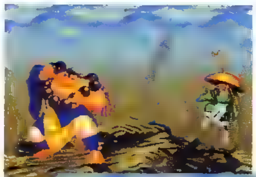




骸羅「鬼のオッサンよ、今度こそ成仏するんだぜ」



骸羅「さあて帰るとするか!」

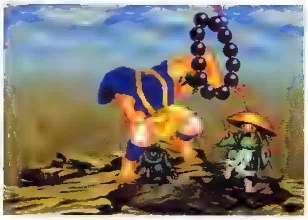




骸羅「あ、ジジイ!」
和狆「鬼は祓ったのか？」
骸羅「おう!」
和狆「そうか、そうか。そうじゃ、破沙羅は破沙羅!」
骸羅「…………。あ!」



和狆「この馬鹿者が! 早く捜しに行かんか!」
骸羅「うるせいこの×××ジジイが。い、今から行こうと思ってたんだよ!」
和狆「この馬鹿者が! 破門じゃ! 破門!」
骸羅「やかましいジジイ!」



風間火月（かざまかづき）



修羅 いかにスキを見て爆炎を装着し、攻撃力を上げられるかがカギ。
羅刹 3回連続攻撃が可能な六道烈火のおかげで、つねに大ダメージが狙える。

オープニング

火月「待ってろ、葉月！　必ず助けてやるからな！！」
蒼月「ここにいましたか。この兄を敵にまわしてでも行くのですね、火月。……よいでしょう。今回だけは見逃してあげます」
火月「すまねぇ、兄貴……」

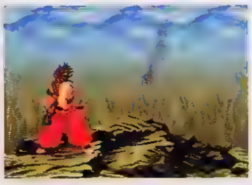
ライバル戦前・時間切れ（vs 蒼月）

蒼月「今頃来ましたか。哀れな弟よ……抜け忍の掟、今こそ思い知るがいいでしょう」
火月「ああ！　でもよ、兄貴、俺は負けねぇぜ！！！」

ライバル戦前（vs 蒼月）

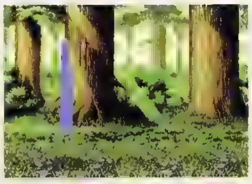
火月「やったぜ、葉月！　これでお前えも救われるな……」
蒼月「良くやった、と誉めてやりたいところですが……忘れたわけではあるまい？　抜け忍の掟を」
火月「わかってるぜ……兄貴。……覚悟しやがれ！」

エンディング

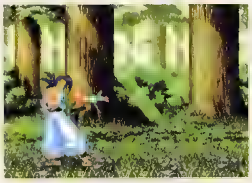

火月「あぶねー！」


火月「おい！　葉月しっかりしろ！　俺だ判るか？」
葉月「う、うん」
火月「！」


火月「葉月、動くなよ」




蒼月「……そこですか」

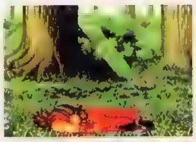

蒼月「……ふん……。でてきなさい……火月」


火月「ちっ、かなわねぇな」
蒼月「抜け忍の掟……わかっていますね。始末します」


火月「勝手にしやがれ！」

☆


蒼月「抜け忍と生けにえの娘は始末した。……里に戻るぞ」
下忍「ハッ」






葉月「兄さん！　大丈夫？」


火月「ぐはっ……兄貴の野郎、本気でやりやがって！」


火月「……とりあえず行くか、葉月」


葉月「はいっ」

風間蒼月（かざまそうげつ）



修羅 しゃがみ斬りを使った地上戦が得意。一閃からみの連続技も強力だ。
羅刹 飛び道具を使って相手の体力を少しずつケズっていく戦法が強い。

オープニング

蒼月「火月……。今頃、どこに……」
火月「兄貴……。俺はまだ帰らねぇからな！あいつを、葉月を助けるまでは、戻らねぇと決めたんだ」
蒼月「どこまでも世話のかかること」

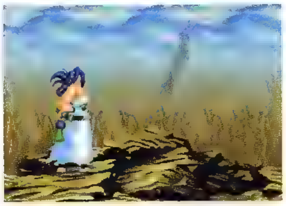
ライバル戦前・時間切れ（vs 火月）

火月「兄貴……俺はついにやったぜ！　この俺の手で葉月を助け出したんだ！！」
蒼月「……抜け忍への掟、果たさせてもらいますよ」

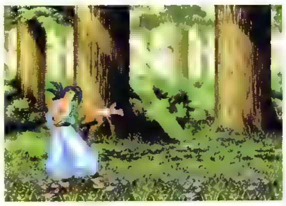
ライバル戦前（vs 火月）

蒼月「この程度の男が元凶だったとは……火月も救われませんね」
火月「兄貴！　倒しちまったんだな！　だが、俺と兄貴がこうして出会った以上、ただじゃ終われねぇ……だろ?!」
蒼月「愚かな……」

エンディング


蒼月「フッ……たあいも無い」


蒼月「……そこですか」


蒼月「……ふん……。でてきなさい……火月」


火月「ちっ、かなわねぇな」
蒼月「抜け忍の掟……わかっていますね。始末します」


火月「勝手にしやがれ！」

☆


蒼月「抜け忍と生けにえの娘は始末した。……里に戻るぞ」
下忍「ハッ」


上忍「おお、蒼月戻ったか。して奴らは？」
蒼月「はっ、確かにこの手で」
上忍「うむ。ご苦労であった。抜け忍とはいえ実の弟と妹、済まんと思っている。じゃが、奴らを生かしておけばやがて…………。いや、もうその心配もいらぬ。ご苦労であった」
蒼月「…………」


蒼月「……あまいですね」

天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）



修羅 ↙+D連打の連続技はなくなったが、基本技の性能の高さは健在。
羅刹 修羅と同様に、強力な基本技の数々を主体に攻めていくことになる。

オープニング

天草「忌まわしくも懐かしきあの城が何故……?!」
半蔵「貴様、天草四郎時貞か?! しかし、今のお主は邪気を噴気しておらぬ。まぁ良い。今はあの城へ向かうが拙者の急務!!」
天草「我ではない我よ、お前の生み出す波風、我が受けるは迷惑なり!」

ライバル戦前・時間切れ(vs半蔵)

半蔵「遅かったな、お主の半身、始末させてもらった。そして、お主を始末すれば我が子の仇を取れる」
天草「貴様程度の怨の心で我まで消せると思うてか?!」

ライバル戦前(vs半蔵)

天草「鬼といえども死せる末路は哀れ」
半蔵「何故、貴様が生きておる? 面妖なるかなその姿。答えよ、何故にそのような姿をしておる!」
天草「我は天草四郎時貞、天の理を覆し、死してなお世に在る者なり」

エンディング

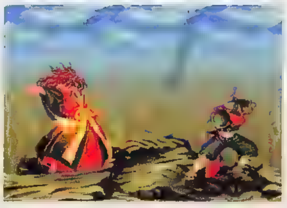


天草「あわれな……」





半蔵「くううっ」
天草「あやつも我であり、この私もまた我である」



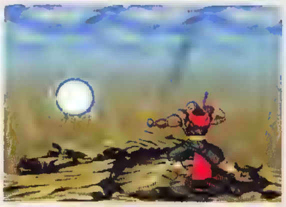
半蔵「天草、貴様……! 覚えているのか! この世にもたらした、悪業の数々……。そして我が息子をも!」
天草「汝の息子は今……」



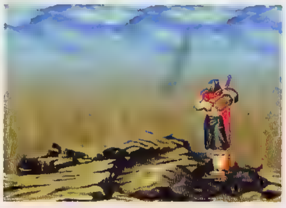
天草「うわあああーっ!」
半蔵「どうした天草!?」



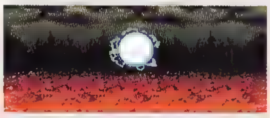
天草「ぐおおあああーっ!」
半蔵「!?」

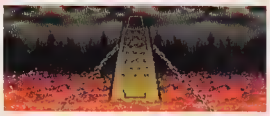


半蔵「天草!」

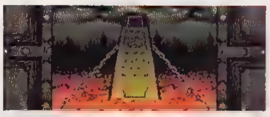


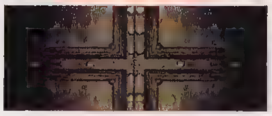
半蔵「なんと奇怪な……。真蔵……」





神の子ここに眠る

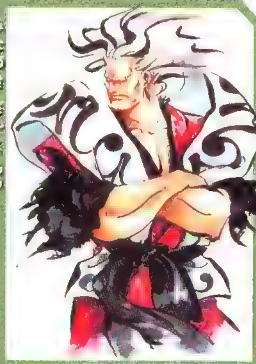




ラキキキキキ……天草を封印しましたぞ。

王 無月斬紅郎（みなづきざんくろう）

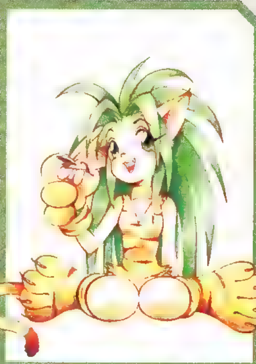
※……対2P戦のみ



[illegible]

チャムチャム

※……対2P戦のみ



[illegible]

スタッフロール

各キャラクターのエンディングのあとに、文字だけのシンプルなスタッフロールが流れるが、制限時間内にクリアしていれば、そのあとに以下のどちらかのデモが流れる(ランダムで決定)。

● おまけエンディング・その①



そのときズィーガーは……



ズィーガー「ん?」

● おまけエンディング・その②



そのときワンフーは……



王虎「ん?」

Column 全キャラクター自決技ギャラリー Part 3

(P.141、P.143からのつづき)

各キャラクターの自決アクションを紹介していく。斬紅郎、チャムチャムは、特定の移植版でなければ使用できないため、見たことがない人も多いだろう。しかし、斬紅郎は地面に刀を刺して仁王立ち、チャムチャムはその場で寝てしまうだけと、あまりハデではない。

天草





▲▶足元に魔法陣が出現し、「クックック」という笑い声をあげながら光とともにどこかへ消える。

火月

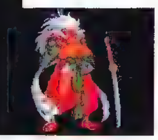




▲▶爆発して下半身だけが残る。見た目は必殺技の炎滅と同じだが、分身ではなさそうだ。

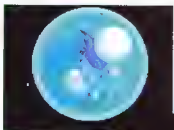
斬紅郎

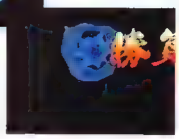




▲▶その場に刀を突き刺したあとに腕組みをする。斬紅郎らしからぬ地味なアクションだ。

蒼月





▲▶みずからの身体を水泡のなかに閉じこめたのち、水泡が割れると同時に姿を消してしまう。

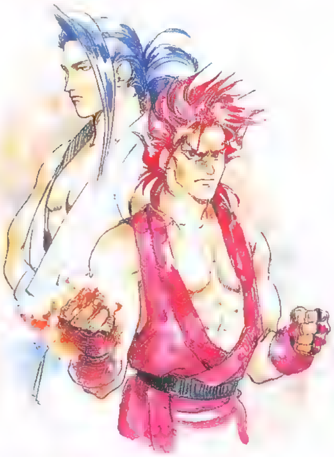
チャムチャム



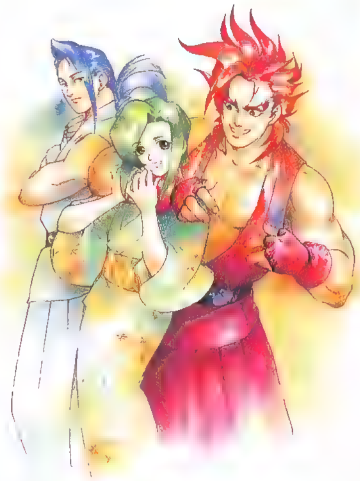


▲▶勝利のおたけびポーズをとったかと思うと、いきなりパクパクとともにその場で眠ってしまう。

「サムライスピリッツ天草降臨」ART GALLERY



サターン版マニュアル



サターン版販促用





サターン版「サムライスピリッツ ベストコレクション」ソフトジャケット



サターン版マニュアル



サターン（拡張RAM同梱）版ソフトジャケット



プレイステーション版マニュアル

1997年SNKカレンダー ART GALLERY









7月 8月





11月 12月

9月 10月

侍魂 SAMURAI SPIRITS



侍魂 ～サムライスピリッツ～

発売日●'97年12月19日
基　板●ハイパーネオジオ64

STORY

陰陽一体の暗黒神を生み出そうとする壊帝ユガは、半陰の女である色をあやつり、半陽の男を手中におさめてユガの新しき肉となるべき子を宿すように命じる。半陽の男として追われる覇王丸をはじめ、さまざまな剣士がユガのもとへと導かれていく――

2D対戦格闘ゲームの代表格である同シリーズが、ハイパーネオジオ64用ソフト第2弾としてポリゴンCGへの転身をとげた。システムは『天草降臨』の内容を踏襲しつつも、3D対戦格闘ゲームならではの駆け引きが楽しめるようになっている。ストーリー面では天草や斬紅郎にかわる新たな宿敵・ユガが注目を集めた。

GAME SYSTEM

●基本ルール

勝敗の決定方法に、相手をフィールド外に落とす「場外」と、ボタンの早押しを競う「一閃の極み」が加わった。

●基本操作

8方向レバー+4ボタン形式。ボタンは、Ⓐで弱攻撃、Ⓑで強攻撃(前作までの中斬り。強斬りにあたる技はⒶ+Ⓑで使用可能)、Ⓒで通常投げ、Ⓓでフリーダッシュ。レバーを一瞬だけ入れてジャンプすると「小ジャンプ」になる。

●フィールド

ステージごとに地形が異なる。フィールドの端をかするように落ちた場合、自動で足場にぶら下がって場外を避けることが可能。また、ステージによっては、攻撃時の衝撃で壁や床が壊れ、勝負の場を移す現象(フィールド移行)も起きる。



◀フィールド移行後の場所は、移行前とくらべて地形が異なるケースが多い。

●素手攻撃と蹴り攻撃

本作では、武器を手放すという要素が消えたが、素手攻撃および蹴り攻撃は「➡入力直後にⒶボタン」などで出すことができるようになった。

●通常投げ

Ⓒボタンで相手をつかむが、そのときのレバー操作で、投げる方向を前方、後方、手前、奥のいずれかに指定できる。また、相手をつかむ前にⒸボタンを再度押すと、ダメージは与えられないが、相手を突き飛ばして無防備にすることが可能。一方、相手の通常投げに対しては、つかまれた瞬間にⒸボタンを押せば、投げ抜けを行なえる。

●フリーダッシュ

レバーとⒹボタンの組み合わせで、奥や手前へ自由に移動できる。また、➡+Ⓓでステップイン、⬅+Ⓓで引き込み(どちらもダッシュ)を行なう。

●スタミナゲージ

画面下部には両者のスタミナの残量を表すゲージがあり、攻撃やS・C・S発動などを行なうと減り、時間の経過とともに回復していく。ゼロになると行動不能に。

●S・C・S

サムライ・コンビネーション・システムの略で、性質は『天草降臨』の連続斬りに近い。スタミナゲージが黄色のときにⒸ+Ⓓで発動でき、そこから数秒間は基本技(または発動時に出る開始技)を当てたあとにⒶかⒷボタンを押していくことで、最大11回の連続攻撃が可能。ただし、5回目と9回目の攻撃時には「駆け引きポイント」があり、相手の操作が適切だと(Ⓐボタン攻撃にはⒶか⬅、Ⓑボタン攻撃にはⒷか↙を入力されると)、そこで攻撃を止められてしまう。なお、怒り爆発中はS・C・S発動後と同じ状態になる。



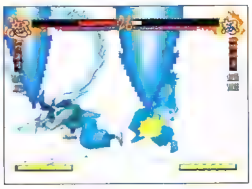
◀読みが当たれば11回まで攻撃可能。途中の攻撃は必殺技キャンセルもできる。

●怒りゲージと怒りMAX状態

ダメージを受けるか、攻撃がガードされると怒りゲージが蓄積され、ゲージが満タンになると怒りMAX状態に。また、つばぜり合いに勝つか、あと1本で負けとなるラウンドで体力が少なくなると、強制的に怒りMAX状態に変化。怒りMAX状態では、攻撃力アップに加え、怒り必殺技、秘奥義、怒り爆発が使用可能。

●怒り爆発

怒りMAX状態中に、Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ同時押しで実行できるようになった。怒り爆発の効果時間は、怒りゲージのかわりに出現する爆発タイマーで示され、これがゼロになるまでは、怒り必殺技、秘奥義、S・C・S、一閃を何度でも使用できる。



◀秘奥義の形態はキャラクターごとに異なるが、いずれも高い攻撃力を持っている。

●怒り必殺技と秘奥義

どちらも怒りMAX状態中か怒り爆発後に使用可能。秘奥義は『天草降臨』の武器飛ばし必殺技と技自体は同じだが、武器を飛ばす効果が消え、ヒットしなかったときは再度出せるようになった。

●一閃

コマンドがⒷ+Ⓒ+Ⓓ(orⒶ+Ⓑ+Ⓒ)に変更。さらに、爆発タイマー出現中なら複数回出すことも可能になった。

●つばぜり合い

両者の基本技同士がブツかると発生。ボタンを押した回数の多いほうが勝ちで、相手を突き飛ばして無防備にさせるほか、怒りMAX状態になるといったメリットが得られる。

●一閃の極み

最終ラウンドでドローになるか、両者の残り体力が少ないときにつばぜり合いの条件を満たすと発生。黒子の合図があってからボタンを押すまでの早さを競い、これに勝った側がそのラウンドの勝者となる。合図よりも早くボタンを押した(フライングした)ときはやり直しで、フライングを2回した側は負け。

●防御キャンセル

特定の必殺技は、ガード時の硬直を解いて出せるようになった。ただし、そのさいにスタミナゲージを大量に消費する。

●対CPU戦

最終ステージが変則的で、木偶→壊帝ユガ・第1形態→壊帝ユガ・第2形態の順に3連戦を行ない、3人に計2本を取られた時点でゲームオーバー。コンティニュー時はvs木偶戦からやり直し。

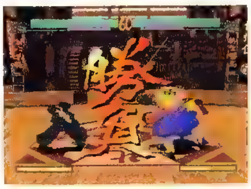
■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

- vs1～8人目
- 最終ステージ
- エンディング
- vs 巖陀羅 ― 条件を満たせば乱入(3、4、5、8人目のいずれかの対戦中)

SECRET FEATURE

●黒子が使用できる

対2P戦にかぎり、Ⓓボタンを押しながらキャラクターを、Ⓒボタンを押しながら剣質を選ぶと、操作キャラクターが黒子に変わる。黒子が使用できるのは1ステージのみで、勝利後は上記のコマンド入力時に選んだキャラクター&剣質にもどる。



◀コマンド入力に成功すれば、ラウンド開始時に操作キャラクターが黒子になる。

●初心者モードで遊べる

スタートボタンを押しながら剣質を選ぶと、初心者モードでプレイできる。初心者モードの長所は、レバー操作なしでもガードが行なえることや、あと1本取られたら負けという状況で残り体力が25%を切ると、自動的に怒り爆発が発動すること。反面、基本技をガードしたときにも体力がケズられてしまうという短所もある。

●巖陀羅と対戦する

下表の条件を満たすと巖陀羅に乱入されることがある(1回のみ)。なお、巖陀羅に負けて継続プレイをした場合、対戦相手は乱入前のキャラクターにもどる。

■巖陀羅の乱入条件

ⓐ対CPU戦で、ステージが3、4、5、8のいずれか
ⓑあと1本取れば勝ち抜け
ⓒプレイ時間と残り時間が下表の範囲内

ステージ	プレイ時間	ラウンド残り時間
3	2分40秒以内	0～55秒
4	3分10秒以内	0～30秒
5	6分40秒以内	0～55秒
8	――	55～57秒

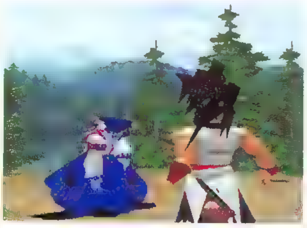
※ⓐ～ⓒをすべて満たし、両者がジャンプや攻撃をしていないときに乱入してくることがある

エンディングについて

壊帝ユガ・第2形態に勝てばエンディングとなり、全キャラクター共通デモをはじめ、キャラクターごとの後日談や2種類のスタッフロールが以下のように表示されていく。なお、コンティニューの有無でエンディングが変わることはない。



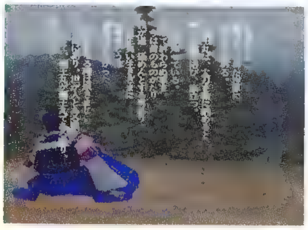
▲力つきた壊帝ユガの身体から金色の思念体が抜け出し、閃光を発しながら消える。



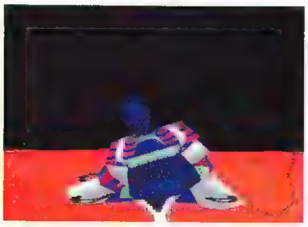
▲空間がもとにもどり、使用キャラクターが壊帝ユガの前に立つ。この直後、クリアタイムや最終スコアが表示され、スコアが上位に入っていれば、スコアネームの登録もできる。

スタッフロール①

エンディング(後日談)



▲使用キャラクターが立ち去ったあとに後日談(修羅・羅刹で同じ)が語られる。後日談の具体的な内容は、各キャラクターの欄に掲載。なお、リムルルの後日談は手書き文字(→P.153)で表示される。

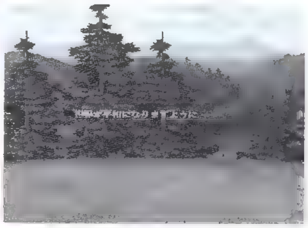


▲地面に紋章が現れ、壊帝ユガが地中に引きずりこまれるようにして消える。



▲空から黒子が降りてきて以下のセリフを語る。

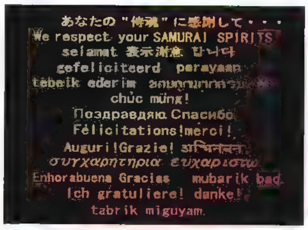
黒子「いやー素晴らしい! お見事です! ……めでたいのですが……。あの人形師は、いや、壊帝ユガは完全に消滅したのでしょうか? ……また、次回、お会いする事になりそうですね。では、お元気で」



▲黒子が煙幕にまぎれて消える。

黒子「世界が平和になりますように……」

スタッフロール②



▲開発スタッフからプレイヤーへの感謝の言葉が、さまざまな国の文字で表示される。





▲使用キャラクターの一筆(右欄参照)が表示されたあと、大きな「完」の文字が重なって終了。一筆に修羅・羅刹の差はない。

覇王丸(はおうまる)



修羅 中or強攻撃による中間距離戦がメインとなる。弧月斬は連続技や防御キャンセルに使うのが基本に。

羅刹 相手を無防備にする旋風波と、突進技の剛破により、遠距離からでも強力な連続技を仕掛けることが可能。

エンディング(後日談)

嵐はやみ、暗雲立ちこめた世界に光がさし始める。覇王丸は、太刀を鞘に納めると、輝く日輪を浴び、旅立つ。

彼は知っている。決して終わらぬ事を。

今は昔のものがたり。我が道、極めんとする男あり。血生臭い生きざまに凶事まとうは偶然ではなかった。

世に邪なる種は尽きまじ。人が世にあり、世が人とある限り、そして、覇王丸が覇王丸である限り、闘いは続く。

牙神幻十郎(きばがみげんじゅうろう)



修羅 リーチの長い弱攻撃でのラッシュが強い。突進技・三連殺はしゃがみガード不能になって実用性がアップ。

羅刹 三連殺が使用できない反面、突進しながら何度も斬りつける百鬼殺を持つ。反撃専用技の存在も大きい。

エンディング(後日談)

"妖魔"を粉砕し、もはや幻十郎の目の前に障害はなくなった。あとは、宿敵覇王丸を斬るだけであった。だが、幻十郎は何故だか、牙を剥く気にはなれない。

なぜなら、あの女に出会ってしまったから。幻十郎が、どうしても、忘れることができない女。色。

だから幻十郎は一人さすらう。幻十郎の肩が何かにぶつかった。岩のように硬く、山のように大きな何か。ぎろりと睨みつける幻十郎。そこには……鬼がいた。真っ赤な鬼が。幻十郎には、目もくれず闊歩する鬼。

「斬……紅郎!」

幻十郎の野獣が、牙を剥く。

「阿保ゥが!」

凶刃が鬼を……斬る!!

エンディング(一筆)

各キャラクターの一筆をまとめて掲載。好物を記す覇王丸、紙を斬ってしまう幻十郎、何も書かない色など、個性がうまく表現されている。

リムルル



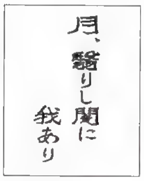
風間火月



覇王丸



服部半蔵



風間蒼月



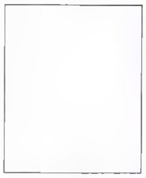
牙神幻十郎



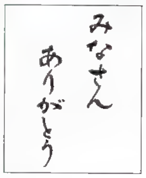
ガルフォード



色



ナコルル



橘右京



柳生十兵衛



ナコルル



修羅 基本技とコマンド投げをからめた接近戦が基本。ママハハの攻撃を活用すれば、強力な連続技も狙える。
羅刹 狼のシクルゥを使った攻撃は実用性にとぼしい。多彩なコマンド投げを活かすための接近戦が主体となる。

エンディング(後日談)

カムイコタンへの帰り道。ナコルルは、一人ぼんやりと、川辺にたたずんでいた。
久しぶりに、我が家へと帰れるうれしさはあった。しかし、このままコタンへ帰れば、再びアイヌの巫女としての宿命が待ち受けている。
「普通の女の子になりたい。かわいい服を着て、いっぱいおしゃれをして、それから、あの青いニンジャさんといっしょに遊びにだって……」
けれども彼女は、"大自然の戦士"。ナコルルは、川面を見つめ一人たたずんでいた。普通の女の子のように……。その時、天に高い声が響いた。上空を振り仰ぐ。ママハハだ！　そのあとに続いて、地を蹴る足音。ナコルルは背後を振り返る。シクルゥだ！！　そしてシクルゥの背にまたがるのは……。
「ねえさまー！！」
リムルルがこちらに向かって手を振っている。ナコルルは、にっこりと微笑むと大きく手を振り返した。早くコタンへ帰ろう。優しき人々の待つコタンへ……。

リムルル



修羅 遠距離では氷塊を飛ばすルプッケアレでのケンセイ、近距離では氷柱を出すウプンオッフへの連続技が強い。
羅刹 基本技を一時的に強化する技を持つ。また、修羅では放物線を描く飛び道具が、羅刹では地表をすべるものに。

エンディング(後日談)

おばあちゃん、とうとうやったよ。ねえさまのかわりに森を守ったんだ。えっへん、わたしもやるもんでしょ。
でね、村に帰ったらいっぱい、いっぱい、旅のお話をして、うんと、う一んと、ほめてもらうんだ。早く会いたいなぁ。それからね、ひとつお願いがあるの。ちょっと恥ずかしいけど……。
あのね、帰ったらおばあちゃんと一緒にお布団にはいりたいの。だって、わたし、泣かなかったんだよ。痛かったし、怖かったけどガマンしたんだよ。
……だから……、……だからね……、……。
おばあちゃん、もうすぐリムルルは、カムイコタンへ帰ります。

服部半蔵(はっとりはんぞう)



修羅 基本技のリーチは短いが、それ以外の性能が総じて高め。複数の無敵技もあり、攻守のバランスがいい。
羅刹 派生可能なコマンド投げや多彩な反撃専用技を持つ。低姿勢で移動する技で相手をまどわすこともできる。

エンディング(後日談)

黄泉を司りし者といえども理違はず。
むしろ、闇に生まれし者ゆえ、闇に帰するは必定也。
今は只、奈落へと沈み、己が行いを悔いて、業の深さを知るべし。そは汝に残されし涯務となろう。
さもなくば闇に滅せよ。

ガルフォード



修羅 分身や瞬間移動をする技で相手をカクランして、愛犬・パピィとの複合攻撃で攻めこんでいくのがセオリー。
羅刹 パピィはいないが、コマンド投げのストライクヘッズなど、羅刹用の技の性能が高いため、とくに問題はない。

エンディング(後日談)

正義のアメリカン忍者。人呼んで"蒼きイナズマ　ガルフォード"。
快刀乱麻を断つ活躍で、悪をなぎ倒した。
ガルフォードは、彼の瞳のように青い空を見上げると、誓う。
「ヘイ、モンスター！　かかってきな。クラッシュ！！　スラッシュ！！　アタック　ユー！　この世に俺がいる限り、この世にジャスティスある限り、ノープロブレムさ、フォーエヴァー」
疾風雷神、プラズマまとう若き勇者。
「行くぜ、パピィ！　あの丘の向こうに、彼女が待ってる。そんな気がするんだ」
ガルフォードは、愛犬パピィと共に駆け出した。
「YEAH！　GO PUPPY！　GO！！」

スタッフロール

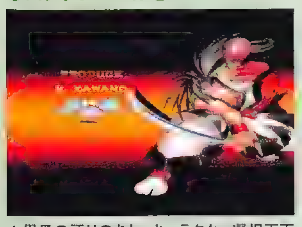
スタッフロールは、協力者をまとめた①と、開発スタッフをまとめた②で構成されている。なお、②では操作可能なキャラクターのイラストが順に表示されるので、それらの写真も掲載しておこう。

●スタッフロール①



▲後日談の前には、広告代理店や声優、殺陣(モーションキャプチャー用)担当者の名前が表示される。

●スタッフロール②



▲黒子の語りのあと、キャラクター選択画面でのイラスト(拡大版)をバックにスタッフ名が表示されていく。



橘(たちばな) 右京(うきょう)



修羅 ガード方向が異なる突進技で相手を揺さぶれるが、攻撃後のスキが大きいため、基本技でのケンセイが重要。
羅刹 修羅とちがい、飛び道具・夢想真波でのケンセイが可能。相手を無防備にする雲雀からの連続技も強い。

エンディング(後日談)

神速の剣が"妖魔"を一瞬にして両断した。しかし、そのあと激しく咳き込み、膝をつく。その時、右京は目にした。足下に咲く一輪の花。
「……圭……殿」

☆

「危ないですよ、ほら」
小さな男の子が母の手をつかみ、ひっぱるようにして、山奥へ分け入っていく。
「ほら待ちなさい。待ちなさいって」
「こっち、こっちにいいものがあるんだよ」
松林を抜けた先にそれはあった。背後に渓谷をのぞむ、開かれた丘。その丘一面に、花が咲いていた。
この世の物とは思えないほど美しい究極の花。
「ね、かあさま。すごいでしょ、ね、ね」
優しく微笑む圭。彼女は思い出していた。あの人のことを……。
春風に揺れる花々は、圭たちをやさしく見守っていた。

風間(かざま) 火月(かづき)



修羅 動作のすばやい基本技が強力。炎炎で火球を作ると、必殺技の強化や連続技からの脱出が可能になる。
羅刹 攻撃面を強化できる炎邪覚醒は、怒りゲージの残量に応じて効果時間が決まるという性質を持つ。

エンディング(後日談)

「いつでも灰にしてやるぜ!」
真紅の烈火は、全てを焼き尽くした。仇は討った。ようやく無念は果たした。
しかし、父はもう帰ってはこない。残るのは、大きな背中の想い出と譲り受けた熱い闘志。そして大事なものをなくした悲しみ。
燃える熱情を忍び太刀に託し、全身、炎と化して、溢れる涙ごと……。
「うぉぉぉぉ! 燃えちまえ! 燃えちまえ!! 燃えちまえ!」

風間(かざま) 蒼月(そうげつ)



修羅 水球を作る浮月や水柱を上げる月光によるケンセイに加え、リーチの長い基本技をからめた連続技が強力。
羅刹 地上と空中で飛び道具を撃てるのが利点。水邪覚醒で各技を強化してから接近戦を挑むこともできる。

エンディング(後日談)

冷たい両の瞳が骸と化した"妖魔"を見下ろしていた。
「つまらないですね……、こんな奴に親父殿が負けたとは……、まったく……」
蒼月はそう呟くと、背後の闇に目を向けた。
「そうは思いませんか……火月」
「くそっ、気づいてたのか」
木の陰から火月が姿を現す。
「甘いですね、相変わらず。まるで親父殿のようだ」
「なぁんだと!」
「そこが親父殿のようだと言うのです」
「くそおっ! もう許せねぇ! かかってきやがれ」
だが蒼月は全くとりあわない。それどころか、肩をすくめ火月に背を向ける。
「困りますね、火月。今回の使命はお前を倒すことではありません」
「な、なぁんだとぉ!」
怒声をあげ、炎と化した火月が、太刀を浴びせる。だが、その時にはもう蒼月は完全に姿を消していた。
「くそぉっ、兄貴の奴……」
残された水たまりに、がっくりと火月が膝をつく。そんな彼を天空に光る蒼い月が、嘲笑うように見つめていた。

色(しき)



修羅 移動中の追加入力で相手のガード方向を揺さぶれる露祓と、さまざまな移動投げで攻めこめるのが特徴。
羅刹 相手の体力を吸収したり、相手を一時的に無防備にするコマンド投げを持つ。飛び道具が撃てることも強み。

エンディング(後日談)

色に行くあてなどなかった。だから、夕日に映えるススキの穂をぼんやりと見ていた。真っ赤に染まる一面の野原。
途端、胸の鼓動が痛いほど激しく鳴り出す。
　赤
　赤、赤
　赤、赤、赤
　赤、赤、赤、赤
　赤、赤、赤、赤、赤
　赤、赤、赤、赤、赤、赤
　赤、赤、赤、赤、赤、赤、赤
燃え上がる赤!! 脳裏に閃光、そして頭に絵が浮かび……はじけて……。ようやく色は思い出した。いつも頭に浮かぶあの真っ赤な絵。あれは、故郷の絵。色が生まれた村が、燃え落ちる絵。劫火に焼かれ、溶かされていくのは、父さん、母さん、そして大好きなお兄ちゃん。そして火を放ったのは、"壊帝ユガ"。ただ、色を手に入れるためだけに行われた凶事。
夕日が沈む。闇が辺りを包み始める。色は何も感じない。何の思いも胸には湧かない。けれども……。涙が一滴、ほおをつたって落ちた。

Column 2Dと3Dの華麗なる融合



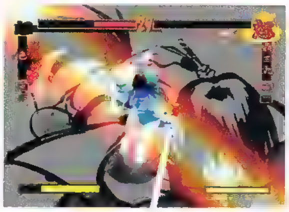
◀一閃がヒットすると、使用キャラクターが相手の背後に抜けたところで、画面が一時的にストップする。



▲その直後、画面が真っ白になり、攻撃された側→攻撃した側という順番で、それぞれのキャラクターの静止画を表示。

本作では、2Dグラフィックの静止画を演出に組みこむことで、既存の3D対戦格闘ゲームとの差別化をはかっている。その代表例が、一閃をヒットさせたとき。ヒット時の光景が静止画で表示された直後、同じ構図のポリゴンCGが浮かび上がってくるのだ(写真参照)。このような演出は、キャラクターを選んだときや勝利ポーズをとるときにも見ることが可能。2D対戦格闘ゲームの開発を得意とするSNKらしい演出と言えるだろう。

▼静止画がフェードアウトして、同じような構図のポリゴンCG画面にもどる。本作で、もっとも見ごたえのある演出のひとつだ。



柳生(やぎゅう) 磐馬(はんま)



修羅 投げ技が豊富で、相手をつかんだまま前進するという場外狙いの技もある。弱攻撃の攻撃力の高さも魅力。
羅刹 修羅よりも打撃主体。立ち弱攻撃でのケンセイと、しゃがみガード不能である逆瀧からの連続技が主力となる。

エンディング(後日談)

「姫さま、やりましたぞ。姫さまぁぁ!」
磐馬は笑顔のまま、泣きはじめた。
これで姫に笑みが戻る。心労のため、消えていた笑顔が、姫に戻る。そう思うと、磐馬は泣かずにはいられなかった。
だが、彼の泣き声は、この世のものとも思えないほど……変だった。
「うわぁっほー! うわっほほほー! うわっほほほほほー!」
磐馬の泣き声は、百里先の村々まで届いた。子供らは小便を漏らし、牛馬は泡吹き倒れ、老婆は突然走り出し、死人がとび起きたと言う。
「うわぁっほー! うわっほほほー! うわっほほほほほー!」
磐馬は、笑顔のまま泣きわめく。人の迷惑考えず。

黒子（くろこ）



[illegible]

※……対2P戦のみ使用可能

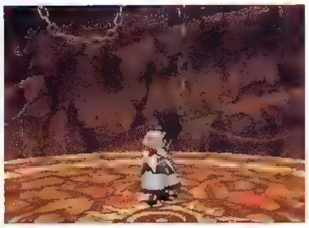
骸陀羅（がいだら）



[illegible]

登場シーン







木偶（でく）（♂・♀）



♂ [illegible]

♀ [illegible]

登場シーン（♀）







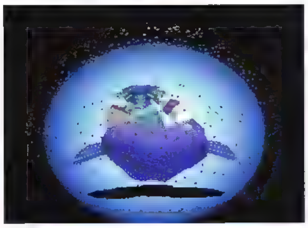
壊帝ユガ（かいてい）



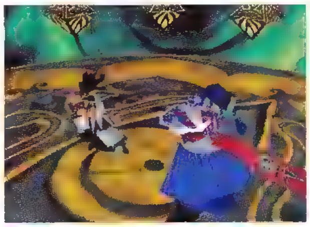
第1形態 [illegible]

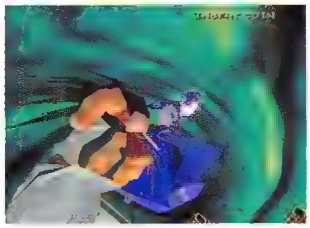
第2形態 [illegible]

登場シーン（第1形態）



登場シーン（第2形態）



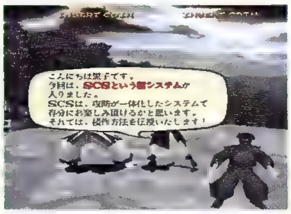


Column

ハイパー黒子の部屋64

『サムスピ』のキャラクターを語るうえで、黒子は欠かすことのできない存在。対戦の審判、操作キャラクター、物語のキーパーソンなど、多くの役をひとり（？）でこなしてきた彼が、本作ではどのような場面で活躍しているのかを紹介する。なお、エンディングでの出番はP.150を参照のこと。

●オープニング後



▲タイトル画面のあとのデモにいきなり登場。覇王丸と色を手本にして、操作方法やS・C・Sなどのシステムを解説していく。

●対2P戦



▲相変わらず名前がモザイク処理されている。S・C・Sを最後までキメると、リムルル・修羅の登場ポーズをとるのが超マブ。

●一閃の極み

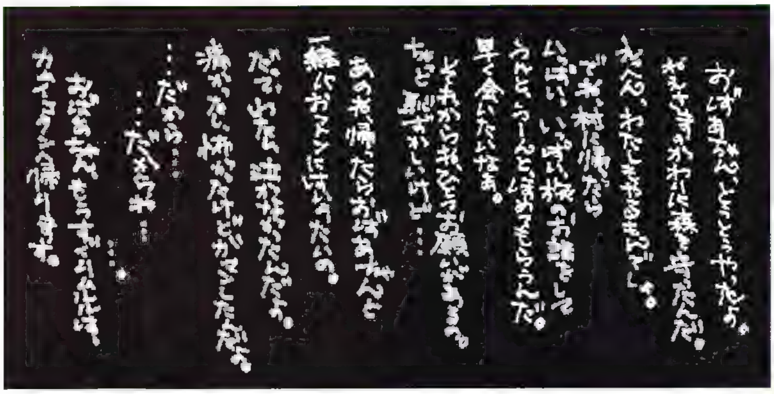


▲本作では、一閃の極みのときだけ審判となり、場を仕切る。黒子の同キャラ対戦であれば、計3人の黒子が登場するのだ。

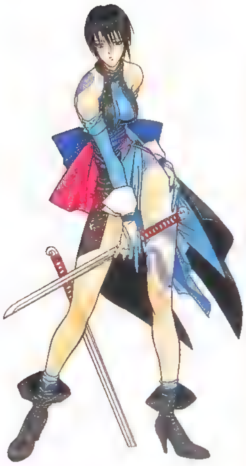
Column

リムルルの丸文字エンディングを完全掲載

丸文字ファンのため、リムルルのエンディング中に出てくる手書きメッセージを全掲載しておこう。









広告用









SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝

発売日●'98年10月16日
基　板●ハイパーネオジオ64



STORY

知られざる地にて再生を果たした壊帝ユガは、現世と魔界をひとつにするため、ふたたび各地で災厄を引き起こす。時を同じくして、壊帝ユガの力で封印されていたアスラがその呪縛を解き、現世へと降り立った。現世と魔界を舞台にした復讐劇が幕を開ける――。

さまざまな反響を呼んだ『侍魂』の続編。ポリゴンCGによる3D対戦格闘ゲームという点は変わらないが、システムの随所に追加・変更がほどこされた結果、『侍魂』よりも『天草降臨』に近い内容となっている。また、キャラクター設定において修羅・羅刹の差別化が明確になった点も見のがせない。

GAME SYSTEM

●**前作から削除された要素**

システムではフリーダッシュ、スタミナゲージ、フィールド移行などが、登場キャラクターでは木偶と黒子が削除された。

●**基本ルール**

各ステージの形状が、端のない完全な平地となり、場外がなくなった。それ以外の決着方法は前作と変わらない。

●**基本操作**

Ⓐで弱攻撃、Ⓑで強攻撃、Ⓒで特殊攻撃、⬆or⬇+Ⓓで避け、➡+Ⓓで踏み込み、⬅+Ⓓで引き込み。前作のⒶ+Ⓑ攻撃はレバー+Ⓑボタンで出せる。

●**踏み込みジャンプ**

前方ダッシュ中に⬈を入力すると、通常の前方ジャンプよりも低い軌道で跳ぶことが可能。滞空時間も短めになる。

●**通常投げ**

つかみ動作のコマンドが➡+Ⓒボタンとなり、相手を無防備にする動作は「つかんだ瞬間に⬅or➡を入力」に変化。

●**怒りゲージと怒りMAX状態**

怒りゲージの蓄積条件に「相手の攻撃をガードする」ことが加わった。また、つばぜり合いや体力の減少で怒りMAX状態となるシステムは削除されている。

●**怒り必殺技と秘奥義と一閃の変更**

怒り必殺技は必殺技コマンドのボタン入力をⒶ+Ⓑにしたときのみ出せるようになった。秘奥義は空振り時でも怒りMAX状態が終わるように変更。一閃はガード不能となったが、立ちガード中の相手には威力が落ちてしまう。

●**怒り爆発**

怒りMAX状態以外でも発動可能になったが、その場合は攻撃力の上昇率が低下。

●**S・C・S**

システムが一新。開始技（Ⓒ+Ⓓ）が当たったときのみ下表の攻撃が可能となった。また、反撃専用版も追加され、上段や中段攻撃には➡、下段攻撃には⬊を入れながら発動すれば、相手を無防備にしたうえで連続攻撃をたたきこめる。

■S・C・Sで可能な攻撃

攻撃手順（ボタン操作）	特徴
Ⓐ→Ⓐ→Ⓐ	最後の攻撃で与えるダメージが大きい
Ⓑ→Ⓑ→Ⓑ	最後の攻撃がヒットすれば相手を打ち上げる
Ⓐ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓑ→Ⓒ→Ⓒ→Ⓐ→Ⓑ→Ⓒ	最後の攻撃のヒット時は自分が怒りMAXに



▲画面下部には、S・C・Sで攻撃した順番が表示されるようになった。発動時にゲージなどを消費しなくなったのも前作からの大きな変更点だ。

●**追い打ち攻撃**

相手のダウン中に⬇+ⒶorⒷボタンで専用の攻撃が出せる。Ⓑボタンの技はⒶボタンよりも予備動作が大きいぶん、攻撃力が高く、攻撃可能な範囲も広い。

●**2種類の体力回復**

攻撃がカスるようにヒットしたときのダメージは、その約50%（体力ゲージに黄色で表示された部分）が時間の経過で回復するようになった。一方、ダウン中にⒹボタンを押しつづけると、『天草降臨』同様、倒れたままの体力回復が可能だが、追い打ち攻撃のマトになりやすい。

●**受け身**

相手に吹き飛ばされたとき、地面に落ちる寸前にいずれかのボタンをタイミングよく押すと、ダウンを回避できる。



▲受け身をとると、バック転して相手から離れられる。ただし、着地直前しか行なえないため、空中コンボの回避には不向き。

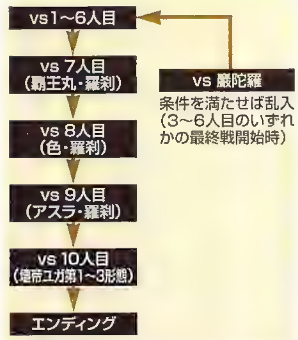
●**弾き返し**

『真サムスピ』における受け流しと同じもので、攻撃を受ける直前にガード操作を行なうと、相手を無防備にできる。怒りMAX状態中や怒り爆発中は実行可能な時間帯が長め。

●**対CPU戦**

全10ステージのうち、ステージ1～6で闘う相手の順番は2種類のテーブルからランダムで選ばれる。最終ステージは壊帝ユガ・第1形態→第2形態（途中で第3形態に変身）との連戦で、ふたりに計2本取られるとゲームオーバー。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）



SECRET FEATURE

●**厳陀羅が乱入してくる**

対CPU戦のステージ3～6にて下表の残りタイムで勝敗が決まり、「両者ともにあと1本取れば勝ち」という状態になれば、直後のラウンドがはじまるときに厳陀羅が乱入してくる（1回かぎり）。厳陀羅から1本取ればつぎのステージに進めるが、負けたときはゲームオーバーとなるうえ、コンティニューしても再戦はできない（乱入される前の相手と闘うことになる）。

■厳陀羅の乱入に必要な残りタイム

ステージ	残りタイム
3	36秒以上
4	32秒以上
5	28秒以上
6	（何秒でも可）

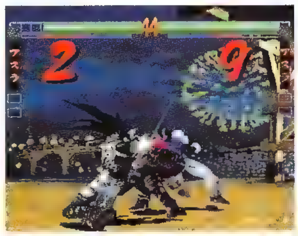


◀前作よりもはるかに強い厳陀羅。真正面から闘うのは自殺行為に等しい。

Column ポリゴンで実現した修羅と羅刹のちがい

過去の『サムスピ』シリーズにおいて修羅と羅刹のちがいと言えば、使える技と配色ぐらいだった（連れている動物や勝利画面のグラフィックが異なる場合もあったが）。しかし、本作では設定面でも差別化がされており、たとえばアスラなら、修羅が壊帝ユガへの復讐をたくらむ人物であるのに対して、羅刹は壊帝ユガが配下として作り出した生命体となっている。そうした相違点に応じて、修羅と羅刹の髪型や服装が大きく変えられているのだ。

ポリゴンの対戦格闘ゲームにおけるキャラクターの着せかえは、すでに定番となった要素。だが、それをゲームの設定面にまで活かしているのは、キャラクターファンの多いSNKならではと言えるだろう。



▲アスラや色は、剣質によって、外見だけでなく敵対関係までもが変化する。

ストーリーデモについて

ゲーム開始時をはじめ、大半のステージ(本作では「第○章」と表現)の対戦前後にはデモが挿入される。その内容は、世界が破滅への道をたどっているなか、使用キャラクターが壊帝ユガのもとへ向かっていく様子を描いたもの。

第一章～第六章における対戦前のデモは、画面内にいる対戦相手をのぞけば、基本的なちがいはない(ここに載せた写真は使用キャラクターが覇王丸のときのもの)。

エンディングでは、壊帝ユガが消滅するという共通デモが流れたあと、使用していたキャラクターの後日談(修羅・羅刹で共通)が、専用のCGイラスト(修羅・羅刹で異なる)をバックに表示される。P.157～P.160の各キャラクターの欄に載せてあるのが、その専用CGイラストだ。

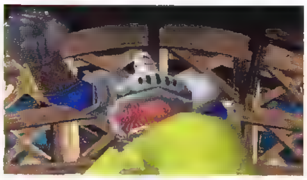
オープニング

我々は見た。
地は割れ、太陽は隠れ、月はかげる。
暗黒は幕となりて垂れ下がり、災いは火の矢となりてふたたび現世に降りかかる。
そして、滅びし獣はその姿を現したのであった。

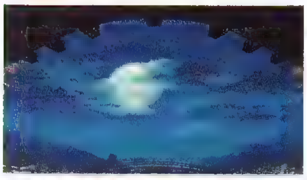
花諷院和狆「乙亥回顧談」より

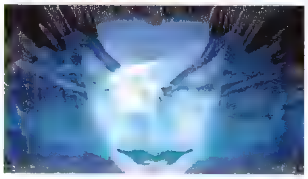
第一章　忍びよる影

●対戦前



●対戦後





第二章　異変

●対戦前



※対戦後のデモはない

第三章　崩壊

●対戦前



●対戦後







第四章　業炎

●対戦前



●対戦後

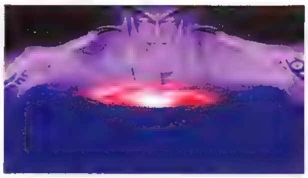


第五章　神の森

●対戦前



●対戦後





第六章　死せる森

●対戦前



●対戦後



第七章　剣鬼出現

●対戦前(vs 覇王丸・羅刹)





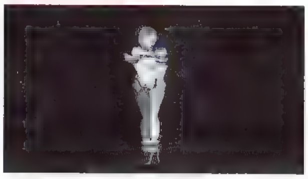


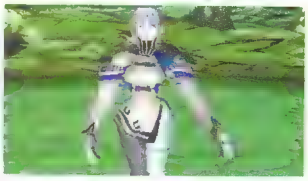
●対戦後(vs 覇王丸・羅刹)



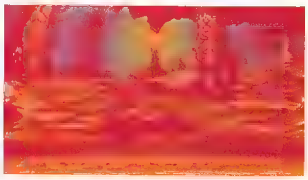
第八章　傀儡の舞

●対戦前(vs 色・羅刹)





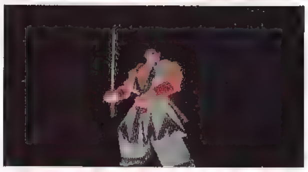
●対戦後(vs 色・羅刹)

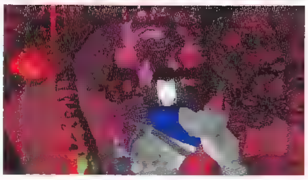


第九章　反面の御子

●対戦前(vs アスラ・羅刹)





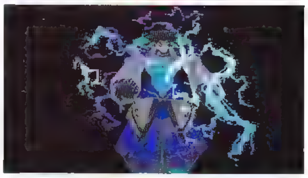


※対戦後のデモはない

第十章　壊帝降臨

●対戦前(vs 壊帝ユガ・第1形態)





●1本獲得後(vs 壊帝ユガ・第2形態)

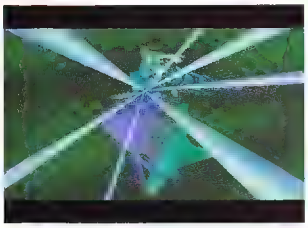






エンディング

●共通デモ



▲壊帝ユガが体内から光を発して消える。



▲景色がもとの荒野にもどり、そこには使用キャラクターがたたずんでいる。

●後日談



▲使用キャラクターのうしろ姿をバックに後日談が語られる。後日談の途中では、バックが使用キャラクターのCGイラストに変化。

●スタッフロール





▲後日談のあとはスタッフロールが流れ、最後に大きな「完」の文字が表示される。スタッフロールの詳細については、P.160を参照。

覇王丸（はおうまる）





修羅 烈震斬のカウンターヒット後は空中連続技が可能に。Ⓑ→Ⓑの2発目で相手の体力をケズれるのも利点。

羅刹 剛破に派生能力がつき、連続技の威力が上がった。飛び道具の旋風裂斬がないため、遠距離戦には不向き。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹



白い太刀筋が壊帝を真っ二つに斬り飛ばす。自分の道を進む男の眼には一片の迷いもない。
半陰の女・色は何も言わぬまま去っていき、男と女が言葉を交わすことはついになかった。二人には分かっていた。己が己である事、現実に生きている事の意味を。
覇王丸は、ふと、人の気配に気付いた。
「赤ん坊……か？」
抱き上げる。何故こんなところにとは思わなかった。今、自分がこの地に立っているのと同じくらい、つまらない理由に思えたからだ。
「仕方ねぇな……」
覇王丸は、風呂敷に赤子をくるむと鞘にぶら下げ、「酒飲みになるぜ、お前」
肩に担ぐと、広々とした草原を歩き出した。

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）





修羅 強攻撃を主軸に攻めていくのが基本。三連殺はガード時に動作が中断されるようになり、実用性がダウン。

羅刹 コマンド投げが修羅よりも豊富。相手の起き上がりなどにはガード不能の牙神突で攻めることもできる。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹



果たし合いの時は来た。幻十郎の刀が覇王丸の刀を弾き、振り上げられる。
梅鶯毒が光を放った。
「覇王丸、殺す！！」
瞬間、熱く重い衝撃が幻十郎の背を貫く。
振り向くと、子供が幻十郎の背へ短刀を突き立てていた。
「お前がお父をっ……」
薄れ行く意識。背中の傷が開き、身を染める血煙の中で幻十郎は母の顔を見た。
落日。幻十郎は覇王丸の肩を借り、境内の石段を降りていた。幻十郎がつぶやく。
「酒が……飲みたい」
「……今夜は……呑むか」
夕陽が、覇王丸の眼を潤ませているようだった。
「……阿呆ぅが……」
微笑むと、幻十郎は静かに目を閉じた。

ナコルル





修羅 強攻撃からカムイリムセへの連続技が強い。アンヌムツベとレラムツベの2択も狙いやすくなった。

羅刹 シクルゥに乗れるようになったが、どの技も立ちガード可能なのが難点。コマンド投げの使いわけがカギ。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹



暗雲が垂れ込めていた空が、嘘のように晴れ渡っていく。
ガルフォードが駆けてくる。彼女の顔から笑みが零れる。
川面を見つめる二人。勢いよく彼女の手を彼の手が握りしめる。
動揺を隠しきれない彼女。
「おっ……オレは」
息を呑むナコルル。
「君とずっと居たい」
ふたりの時が止まる。
ガルフォードの胸にコツンと頭を垂れるナコルル。うつむいた表情には、溢れ出さんばかりの潤んだ瞳。
「ごめんなさい、私はアイヌの巫女。わかって下さい」
彼に背を向け歩き出す彼女。
拳を握りしめる彼。大声で「HEY！　ナコルル！　I'LL NEVER GIVE UP！！」

リムルル



修羅



羅刹

修羅 飛び道具の弱体化で遠距離戦が苦手となったかわりに、しゃがんだ相手に有効なコマンド投げが追加された。
羅刹 体力と引きかえに基本技の強化やガード不能技の使用を可能にするルプシトゥムの追加で、戦略性がアップ。

エンディング(後日談)

●修羅



●羅刹



「やったあ!!」
氷の華が咲き誇り、最凶の魔を封じ込め、リムルルは上げていた手を下げた。はちきれんばかりの笑みが幼い顔にあふれ、やがて、少しうつむく。
「これで姉様、本当に幸せになれるよね……」
涙ぐむその後ろ姿を見ているのは、ナコルルと碧眼の忍者・ガルフォードだ。
「ナコルル、出て行かなくていいのかい?」
「ええ、……もう少しだけ見ていたいの」
妹を見つめるナコルルは優しく微笑んでいた。
リムルルはコンルを従えて走りだした。
眼の前には、包み込むような地平線と青空が続いている。

服部半蔵(はっとりはんぞう)



修羅



羅刹

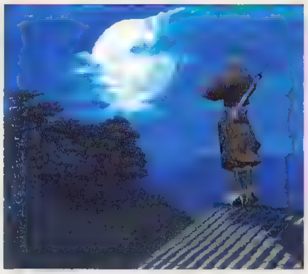
修羅 コマンド投げと飛び道具が主力となる。爆炎陣による爆発は、自分も巻きこまれるようになったのが難点。
羅刹 飛び道具が使用できなくなり、投げ技の重要度が高まった。投げに派生する技の使いかたがポイント。

エンディング(後日談)

●修羅



●羅刹



寒鴉の群れが鳴く。そこは無数の羅漢像が、物も言わずに立ち並ぶ廃虚である。虚無の世界に半蔵はいた。
「悟れ。闇より天道に抗う影あらば、闇にて天道の裁きを下す影もありと」
覆面の下から言う半蔵の背後に、影が三つ寄り添う。
「お頭。火急の件にて、急ぎ登城せよとのことです」
うなずいた半蔵が眼前の闇に走り出した。
瞬間、半蔵の背後に残っていた羅陀羅が地の底から現れる。しかし半蔵は振り向かず、刀のみが後ろに走った。一瞬、時が止まる。
「早々に涅槃へ逝け」
闇に消える半蔵の背後、烏の群れがいっせいに飛びたつ。瞬間、羅陀羅が血しぶきをあげて崩れ落ちた。烏が一声、甲高く鳴いた。

ガルフォード



修羅



羅刹

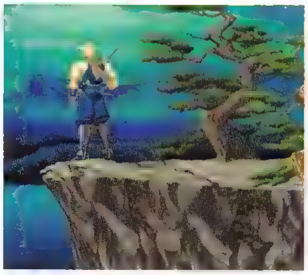
修羅 攻めの主体は、パピィを利用した2択と連続技。パピィにエサを与えて攻撃力を上げる技も追加された。
羅刹 近距離ならコマンド投げと突進技、遠距離なら対空性能も持つ飛び道具のプラズマブレードで有利に闘える。

エンディング(後日談)

●修羅



●羅刹



清流が、青空の輝きを映し出している。
ガルフォードとナコルルは、川辺で向き合って立っていた。
水面を見るガルフォード。
「どうしても帰るのか?」
「皆が待っているから……」
「行くな」
「えっ……」
「俺は、君が……」
見つめ合う二人。
そこに、「ねえーさまーっ!」
リムルルがママハハとシクルゥを従えて駆け寄ってくる。ナコルルはガルフォードの前から歩き出した。
見送るガルフォード。顔を上げると、「ALWAYS LOVE YOU, ナコルル……GO, パピィ!」
ガルフォードはナコルルを追って、走り出した。

橘右京(たちばなうきょう)



修羅



羅刹

修羅 天つ風と霜風は、かまえ中の追加入力で出す方式に。また、秘奥義の燕六連は空中での使用も可能になった。
羅刹 リーチの長い基本技と、攻撃の高さを切りかえられる夢想霞を使い、中間距離から攻めていくのが定石。

エンディング(後日談)

●修羅



●羅刹



右京は迫りくる死期と闘いながら帰路へと急ぐ。
「あと少し、もってくれ」
今度こそ『華』を……。小田桐圭の面影と、あの娘の顔が交差する。
「ぐはっ」
吐血し倒れる。意識が遠ざかる中、右京はその娘の名を呼んでいた。
「お咲!!」
そして……。
煎じた『華』を飲み、意識を取り戻した娘に覇王丸は話しかけた。
「大丈夫かい、お咲さん」
「……あなたが薬を?」
「救ったのは俺じゃねぇ、これは、その男から預かったものだ」
覇王丸は懐から血に染まった風車を取り出し娘に手渡す。それは右京が命に代えた『華』のようでもあった。
春風に回る風車。

風間火月（かざまかづき）



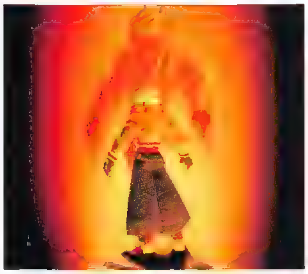
修羅 特定のポイントから火柱を出す地龍炎の追加と、不動撃の飛び道具化により、遠距離戦が得意になった。
羅刹 周囲の地面を溶岩に変える炎熱獄や、ガード不能の突き攻撃・絶焼騎馬式 咆虎で奇襲をかけることが可能。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹（炎邪火月）



轟、と地面に立つ火柱。業炎の中から現れた影は、火月である。火影に染まった形相の前で、拳を固く握りしめていた。
眼前では、泣きながら妹・葉月が駆け寄ってくる。人形師は闇に帰し、葉月は救われた。
炎邪に魂を食われる覚悟は出来ている。
火月が眼を閉じた瞬間、炎邪の声が火月の耳に響いてきた。
「真の強者よ……。我、汝の力に屈したり……。我、ぬしの一部とならん」
火月が我に返るのと、声が消えたのは同時だった。己の中の邪をねじ伏せた火月に恐れるものはなく、拳には新たな力が満ちてくる。
「行くぜ、葉月！」
火月は守るべき妹の手を取った。火柱が爆ぜた時、兄妹の姿はもうなかった。

風間蒼月（かざまそうげつ）



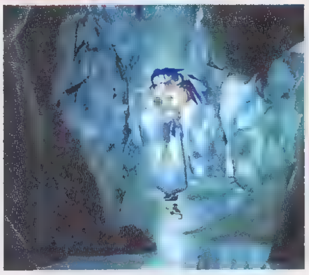
修羅 水球や水柱を出す必殺技をからめた中間〜遠距離戦が主体となる。緊急時は移動技で逃げることも可能。
羅刹 基本技と必殺技が修羅よりも接近戦向き。秘奥義はスキの小さい突進&派生技に変わっている。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹（水邪蒼月）



「愚か者が、二人……」
足元に這うユガの屍を見つめる蒼月。水邪を得て更に冷酷となったその唇が、珍しく笑みを浮かべる。
人形師は滅し、弟・火月は妹との平穏な生活を選んだ。
蒼月は凍る月を見上げ、「せいぜい見ていなさい、火月……。これから始まる私の計画を」
寛政三年。
風間忍群の頭領が世を去り、次期頭領には先代の遺言により、蒼月なる男がついた。蒼月は肥前藩主に働きを認められ、やがて幕府に出入りが許された。
以来風間忍群は幕府崩壊の日まで、伊賀とともに忍びの世界を掌握したとされる。
なお、風間忍群滅亡後、宝刀『青龍』がどうなったか、知る者はない。

色（しき）



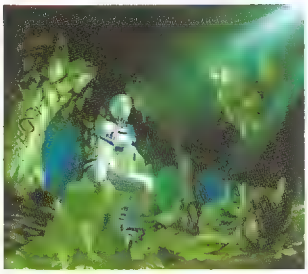
修羅 霸破が追加入力タイプではなくなった。相手のガードを揺さぶるには基本技やコマンド投げなどを使うことに。
羅刹 飛び道具、瞬間移動、空中浮遊など、修羅とは技の系統が異なる。コマンド投げのちがいの把握も重要。

エンディング（後日談）

●修羅

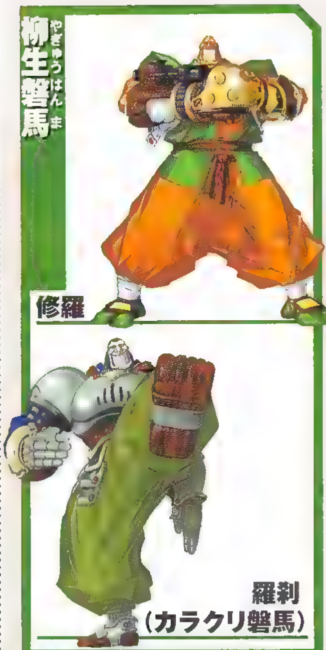


●羅刹



寺への参道を歩く女がいた。
山門には男がひとり。
色は覇王丸に気がつくと、黙って胸の赤子を見せる。覇王丸は赤子に一目くれると、静かにうなずいた。
石段を和狆が下りてくる。色は黙って赤子を坊主に渡すと、背を向け歩きはじめた。
和狆は問う。
「何故ゆえ子を此処へ？」
女は立ち止まり、答える。
「その子が願うから……」
「赤子が何を申す？」
背を震わせ呟く色。
「心のない女……こんな女の元にいるのが不憫だと御思いなら、どうか……」
あまりに悲痛な言葉に、赤子に目を落とす和狆。
「あ……赤い瞳とは！！！」
再び目を上げると、女の姿はそこにはなく、木枯らしだけが吹いていた。

柳生磐馬（やぎゅうばんま）



修羅 必殺技と秘奥義の大半が投げ技になった。しゃがんだり、ダウンしている相手への投げも可能に。
羅刹 修羅とちがい、打撃タイプの技が大半をしめる。地中に移動する技や火炎を吐く技などでの奇襲が強い。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹（カラクリ磐馬）



壊帝ユガを倒したのも束の間、海へ爆走するカラクリ。
屈強なカラクリとは云え、海に沈んでは姫の命はない。このままでは追いつけない、どうすれば……。
磐馬の破岩丸が火を吹く。機械の肩に見事命中する。肩口に命中したことで、方向転換したカラクリが磐馬目掛け突進してくる。
「磐馬！　逃げて！」
「姫！　この磐馬が命に代えても止めてみせますぞ！」
強烈な衝撃音と砂煙……。動力部分である頭部を破壊されたカラクリの残骸。
浜辺を歩く大男と少女。
「来てくれたね？　磐馬」
「当然の事です、姫」
「磐馬といると安心だね」
大男の目に涙が潤んだ。

アスラ



修羅



羅刹
（反面のアスラ）

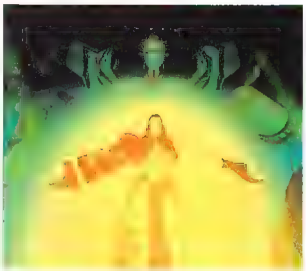
修羅 矢を撃ったり、槍で突くなど、多くの武器を使いわけることが可能。飛び道具にも有効な反撃専用技を持つ。
羅刹 光線を発したり、稲妻を呼び起こすなど、修羅とは完全な別物。空中浮遊や体力回復も行なえる。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹（反面のアスラ）



壊帝への復讐は終わった。
アスラの生存本能も、いま燃え尽き幕を閉じようとしていた。
"反面のアスラ"がユガの体内から分離し出る。その側に駆け寄る色。彼の命も、アスラ同様に閉じようとしていた。
その運命を受け入れない女。いさめる男、血塗れた手が女の腹部をそっとおさえる。
「頼んだぞ……色」
泣いて立ちつくす女が何か云おうとするが、男の唇がその女の唇をふさぐ。現世へと帰れる時空間の隙間に女の肩を優しく突き放つ。
黒衣の男を見下ろし、「私は来世へゆく、この体は御前にかえしてやる……」
魂はついえ彼は倒れる。
崩壊しゆく時空の中、黒衣の男が起きあがった。

八角泰山（もろずみたいざん）



修羅



羅刹

修羅 長いリーチを活かした遠距離戦が主体。相手の前後を往復する封字の法「斬」で攻めこむこともできる。
羅刹 修羅よりも近距離戦向き。相手の必殺技を封じたり、相手のレバー操作を逆にするコマンド投げを持つ。

エンディング（後日談）

●修羅



●羅刹



牡丹雪が、立ちつくす八角の肩に降りかかる。
闇の人形師を封じ込めた『職人』は、独りぼっちでその雪の重み受け止めていた。
八角が顔を上げると、白く霞む視界に、遠くの山々が映ってきた。
「……終わったのだ……」
山に帰ろう、と唐突に八角は思った。
神槍は二度と取るまい。神槍を持っていたがために、八角は、かけがえのない者を失ってしまったのだ。
せめて妻や子の魂の宿るあの家に戻りたい。
閉ざされた雪の中に眠る二つの魂は、己を暖かく迎えてくれる。
なぜかそんな気がしていた。
「……今……戻るぞ……」
八角は不思議と澄んだ眼で、白くけぶる遠くの山々を見つめていた。

巌陀羅（がんだら）



前作よりも攻撃力と耐久力がアップ。体格が[illegible]されたこともあって、相手に背後をとられにくくなった。

壊帝ユガ（かいていユガ）



●第1形態



●第2形態



●第3形態



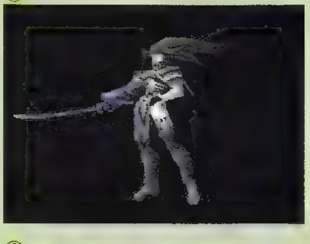
第1形態 [illegible]
第2形態 [illegible]
第3形態 [illegible]

スタッフロール

コンティニューの有無を問わず、壊帝ユガに1本も取られていない状態で勝てば、後日談のあとにスタッフロールがはじまる。スタッフロールでは「①ポリゴンのキャラクターがポーズをとる→②CGイラストを表示→③キャラクター選択画面でのイラストがカットイン→④背景が暗くなってスタッフ名が出る」という流れを、全キャラクターぶん行なう（巌陀羅と壊帝ユガ第1＆第3形態のみ③の選択画面でのイラストが表示されない）。ここでは、最初に表示されるアスラ・修羅での①～④の流れと、全キャラクターの②のCGイラストをまとめて紹介しよう（②のCGイラストは画面に表示される順に掲載）。

アスラ・修羅

①



②



③



④



アスラ・羅刹



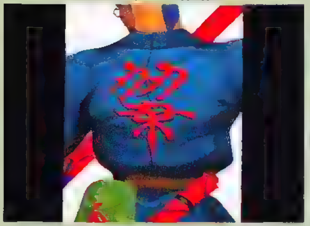
色・修羅



色・羅刹



八角泰山・修羅



八角泰山・羅刹



橘　右京・修羅



橘　右京・羅刹



ガルフォード・修羅



ガルフォード・羅刹



ナコルル・修羅



ナコルル・羅刹



リムルル・修羅



リムルル・羅刹



服部半蔵・修羅



服部半蔵・羅刹



柳生磐馬・修羅



柳生磐馬・羅刹



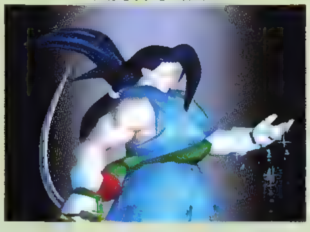
風間火月・修羅



風間火月・羅刹



風間蒼月・修羅



風間蒼月・羅刹



牙神幻十郎・修羅



牙神幻十郎・羅刹



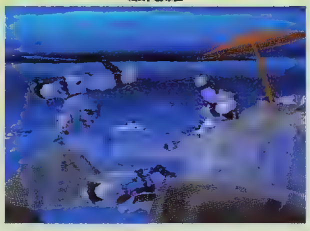
覇王丸・修羅



覇王丸・羅刹



厳陀羅



壊帝ユガ・第1形態



壊帝ユガ・第3形態



「SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝」ART GALLERY



新声社「剣魂～サムライスピリッツ画集～」裏表紙



芸文社「ネオジオフリーク」'98年11月号表紙



広告用



新声社「剣魂～サムライスピリッツ画集～」[illegible]



宣伝用

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

発売日●'99年12月22日
対応機種●プレイステーション
価　　格●5,800円

STORY

光の巫女の力を封じ、国家転覆をもくろむ覇業三刃衆。その存在を知った幕府は、彼らを討伐すべく御庭番衆を派遣する。時を同じくして離天京の反幕府勢力も行動を開始。御国のため、志のため、生き抜くため。個々の目的を胸に、サムライたちの闘いがはじまる。



プレイステーション上で、アーケード版『サムスピ』シリーズの流れをくみながらも新たな世界を作り出そうとした意欲作。前作にあたる『アスラ斬魔伝』からシステム面を強化しただけでなく、ポケットステーションへの対応など家庭用ならではの要素も付加されている。また、シナリオ部分のボリュームも特筆もの。

GAME SYSTEM

●基本操作

方向キー＋4ボタンでキャラクターを操作する。ボタンは□が弱攻撃、△が強攻撃、×が蹴り攻撃、○が避け。□×同時押しで投げ技が使用できる。

●継承されたシステム

投げ、移動起き上がり、武器飛ばし必殺技は「斬紅郎無双剣」、つばぜり合い、追い打ち攻撃は「天草降臨」、怒りゲージは『侍魂』のものとそれぞれ同じ。

●ライフゲージ

ライフゲージは3段階に変化し、1本のゲージがゼロになると、以前より短く色のちがうライフゲージが新たに出現する（＝つぎの段階に進む）。3段階目の赤いライフゲージがゼロになると負け。なお、1段階分のライフがなくなるごとにダウンし、仕切り直しとなるため、ライフレベルが3段階目でない場合、1回の連続技で負けとなることは基本的にない。

■ライフゲージの変化のしかた

1段階目
2段階目
3段階目



●怒り爆発

いずれかのボタン3つを同時押しすることで、怒り爆発状態に移行できる（食らいポーズ中やガード硬直中は不可）。この状態になると、怒りゲージが消滅し、爆発ゲージが出現。爆発ゲージは時間とともに減っていくが、ゲージがゼロになるまで怒り爆発状態は持続する。怒り爆発中は攻撃力が上昇し、タイマーが停止するといったメリットが得られる反面、防御力は下がってしまう。



◀残りライフが少ないとき（＝ピンチのとき）ほど、怒り爆発状態の持続時間は長い。

●一閃

きわめて動作が速く攻撃力が高い、しゃがみガード不能の攻撃。怒り爆発中にいずれかのボタン3つを同時押しすれば使用できる。そのさい、攻撃の成否にかかわらず、怒り爆発状態は終了してしまう。



▲一閃の攻撃力は脅威的。ライフ満タンからでも1段階分のダメージを与えることができる。

●秘奥義

ライフゲージが3段階目の赤いゲージのとき、一度だけ使用できる大技。攻撃力が高く、相手のライフゲージがつぎの段階に進む場合でも仕切り直すことなくダメージを与える。

●峰打ち

□＋△で行なうガード不能技。ヒットした場合、相手はよろめき、大きなスキができる。使用すると怒りゲージを3分の1消費（足りない場合は使用できない）。



▲よろめいているあいだは完全無防備。武器飛ばし必殺技や秘奥義をキメるチャンスだ。

●いなしと弾き返し

攻撃を受ける直前に➡（技によっては↘）に入力すると「いなし」を、⬅（技によっては↙）に入力すると「弾き返し」を行なう。どちらも相手を無防備にできるが、いなしのほうが無防備にさせる時間が長い。

●ゲームモード

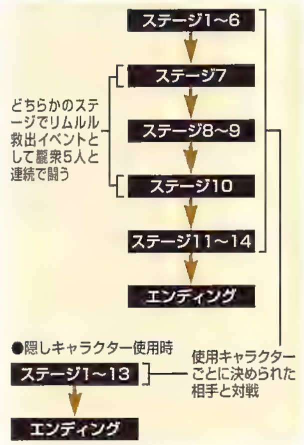
本作のゲームモードは、以下のように多彩。なお、ⓑとⓓはストーリーモードでリムルルを救出しなければ選択できない。

ⓐストーリーモード……シナリオに沿って対CPU戦を進めていく。
ⓑアタックモード……課題をクリアしてキャラクターを育てる。育てたキャラクターはⓐとⓒのモードで使用可能。
ⓒバトルモード……ハンディキャップなどの設定もできる対戦専用のモード。
ⓓギャラリーモード……イラストの収集および閲覧が可能。
ⓔムービー……ムービーを鑑賞できる。

●対CPU戦

使用キャラクターが隠しキャラクターかどうかで、右図のように展開が変わる。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：なし）



SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

特定のキャラクターでストーリーモードをクリアすると、隠しキャラクターが選択できるようになる。具体的なキャラクターの対応は、下の表のとおり。

■使用キャラクターと隠しキャラクターの対応

使用キャラクター	[illegible]キャラクター
九葵蒼志狼	九鬼刀馬
覇王丸	命
乱鳳	眠兎
七坐灰人	陀流磨
つむじ風の臥龍	ター・ションマオ
十六薙夜血	無限示
榊　銃士浪	ゴロツキ
サヤ	朧衆
服部半蔵	伊賀忍軍
花房迅衛門	お侍
命	幽堕
九皇蒼志狼をのぞくすべてのキャラクター	九皇蒼志狼

●眠兎の隠しコスチューム

以下の手順で、眠兎の隠しコスチュームを選択することが可能。

【天使のコスチューム】……眠兎でストーリーモードをクリアしたあと、L1ボタンを押しながら眠兎を選ぶ。

【悪魔のコスチューム】……無限示でストーリーモードをクリアしたあと、L2ボタンを押しながら眠兎を選ぶ。

●2Pカラーを選択する

R1orR2ボタンを押しながら使用キャラクターを決定すると、2Pカラーになる。

●おまけムービーを見る

ムービーモードでMETAMORPHOSIS、ZERO、ANGELの3つのムービーをそろえると、おまけムービーが見られる。

●アタックモードの項目を増やす

特定の条件を満たすとアタックモードの項目が追加される。詳細は以下のとおり。

ⓐストーリーモードでリムルルを助けると最大15項目まで課題が増える。
ⓑアタックモードで全15項目をクリアすると「自由練習」が出現する。
ⓒ潜在能力ポイントを100ポイント獲得すると「一閃勝負」が出現する。

●バトルモードの設定項目を増やす

アタックモードの全15項目をクリアすると、バトルモードで怒りゲージの有無など多数の設定が可能になる。

九葵蒼志狼（くきせいしろう）



突進技と無敵技を備えた万能型。攻撃力の高い連続技もあり、安定した強さに一撃必殺の爆発力を併せ持つ。

オープニング

幕府将軍家から御庭番衆へ密命が下った。離天京という幕府が直轄していた収容施設の調査。その黒幕『覇業三刃衆』による国家転覆計画。

三刃衆……其の中に白い肌をした秘剣を操る男「九鬼」。一子相伝であるその秘剣、師であり、己が実父を殺害した義兄も「九葵刀馬」と云った。

秘伝の書、「冽水と烈水交わりし時、日は昇りて流水、天に昇らん」。今でも、書の投げ掛ける真意は分からない。義兄だったアイツは知っているのか。つまらぬ過去を思い出した己に苦笑する蒼志狼。密命に従い斬るだけの事。

「…………いざ、参る」

涼しげな瞳をした天才剣士が、宿命を逆登るように離天京へと向う。

2人目対戦前（vs 十六夜夜血）

夜血「なあ、アンタ、幕府の犬だろ？」
蒼志狼「……」
夜血「隠すなよ、分かってるんだからさぁ。なぁ、オレと組みなよ」
蒼志狼「……」
夜血「おいっ！！　聞いてんのかよ」
蒼志狼「……邪魔だ、どけ」
夜血「えっ?!　なに言ってんの？」
蒼志狼「……消えろ……」
夜血「あんたさぁ！！　もおいいよっ、死ねっ！！」

4人目対戦前（vs 七坐灰人）



ナコルル「お願い……。助けて、暗黒の闇が……。黒い力が……。破壊が……来るの……。どうか……。あなたの……力で……。邪悪な力を……止めて……下さい。覇業三刃衆を……」

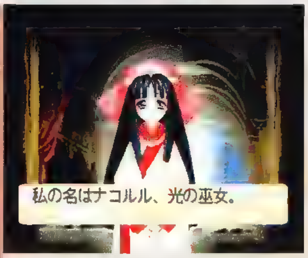
7人目対戦前（vs 吉野凛花）

凛花「待ちなっ！！　あんたよそ者だろ」
蒼志狼「……」
凛花「ここはあんたみたいなヤツが来る所じゃないんだよ！　出ていきなっ！！」
蒼志狼「そこをどいてくれ」
凛花「ここは侍なんかが来れる所じゃないんだよ！！」
蒼志狼「……」
凛花「何ブツブツ言ってんのさっ！　聞こえないよ！！」
蒼志狼「騒ぐな、チビ」
凛花「なっ！　何だって！！」

8人目対戦前（vs 榊　銃士浪）

蒼志狼「……またか……」
銃士浪「悪いな若いの。オレも不本意だが、さっきのアレは、一応知り合いなんでね」
蒼志狼「……」
銃士浪「……んっ!!　……オマエ、どっかで?」
蒼志狼「逃げ出しても、刀は捨てられなかったようだな」
銃士浪「！！！！！　そうか、あん時のチビか！」
蒼志狼「無駄口は、終わりだ」
銃士浪「はっはっは、相変わらずかわいげがねえガキだぜ」
蒼志狼「悪いが斬らせてもらうぞ」
銃士浪「悪いなら、斬るなよ」

10人目対戦前（vs 朧衆）



ナコルル「私の話を聞いて。私の名はナコルル、光の巫女。あなたにお願いがあるの。今、あなたの目指している人は、恐ろしい人達の仲間。その人達の名前は、覇業三刃衆。邪悪な意志を継ぐ恐ろしい人達……。20年前……。邪悪な意志の元となった人物が現われたの。名前は朧（おぼろ）。その人物は、今の世の中を混乱させて、強い者だけが生き残る国を創ろうとしているわ。その時に朧は、邪魔になる私たち光の巫女をおそれて封印したの。お願い。私はもうこれ以上うごけないから。でも、もう一人の光の巫女。彼女ならきっとあなたの助けになるはずよ。彼女はこの先で永い眠りについているわ。お願い、あの娘を助けてあげて。名前はリムルル。私の妹なの」

☆

朧衆「光の巫女を助けに来ただと。己ごときの力量で我々を倒しに来たとは笑止！返り討ちにしてくれるわ。覚悟！」

10人目対戦後（vs 朧衆）

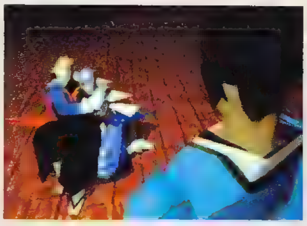
ナコルル「ありがとう。もうすぐこのリムルルも目を覚ますわ。貴方が傷つき、先の道へ進めなくなった時、リムルルが貴方の助けとなると思うの。ありがとう……。どうか……邪悪な意志を……滅ぼして……」

14人目対戦前（vs 九鬼刀馬）

刀馬「待っていたぞ、蒼志狼」
蒼志狼「……」
刀馬「まさか我が流派の証がもう一刀あるとはな」
蒼志狼「オヤジは何も言わなかったのか」
刀馬「オレの誤算だった。言う前に斬り捨ててしまったようだ」
蒼志狼「刀馬っ！！」
刀馬「蒼志狼……オレが憎いか？」
蒼志狼「勘違いするな、オマエの流派じゃない。オレの流派だ」
刀馬「……。変わらぬな、オマエは。ならば、昇れるか蒼志狼！　オレより高い次元に！！」
蒼志狼「オマエはオレの場所じゃない」

エンディング

刀馬「くっ……まだだ。まだ終わらんぞ、蒼志狼！」



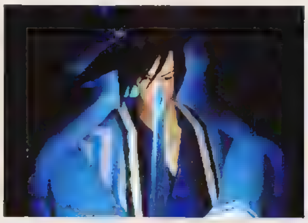
命「お待ち下さい、蒼志狼様！」
蒼志狼「……」
命「お願いです、この方を……刀馬様をこれ以上傷つけないで下さい……」
刀馬「命……」
命「この方の心は……あまりにも傷を負いすぎているのです。私には……それが分かるのです」
蒼志狼「……」
刀馬「どけ、命……」
命「お願いです……このままではあなたの心が、あなた自身に押し潰されてしまう……」
刀馬「命よ！！　この場所にオマエが存在する場所はない」



命「……と、刀馬様……」
刀馬「今、この場所に何人たりとも存在する事認めぬ！！」
蒼志狼「刀馬……オマエはオレには勝てん…。それが真理だ」
刀馬「咆哮（ほえる）な、蒼志狼！！」
蒼志狼「オマエの目線は、オレを見ている」
刀馬「目線……だと？」
蒼志狼「オレが見ている場所はあの天の頂のみ」
刀馬「オレは……オマエを超えられないだと……。増長するな、蒼志狼！！」
蒼志狼「……オヤジも……そう言ったはずだ」
刀馬「何だと……そうか、あの時……。良かろう。ならば親子共々、黄泉の地へいざなってやる」



刀馬「……我が領域は零だ！！　万物いかなる存在も、我が領域に踏み込む事能わず（あたわず）」



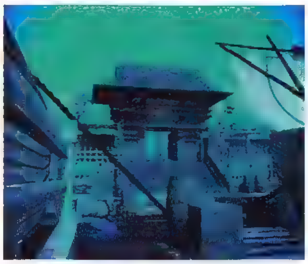
蒼志狼「オレが目指す頂は無限に広がる宇宙。森羅万象、万物の総てを司る」

覇王丸（はおうまる）



強攻撃はどれもリーチが長く使いやすい。飛び道具の旋風裂斬がなくなったが、弧月斬をからめた連続技は強力。

オープニング



枯華院に続く長い参道の側にある大木を見上げている。旧知の少女を感じた気がしたのは此処だった。懐かしい記憶である。あの刻よ



刀馬「セイヤーッ！！」
蒼志狼「セイッ！！」
「ガキン！！」

☆

流水流れ着く所……冽水と烈水交わりし時、日は昇りて、流水天に昇らん……。
蒼志狼「刀馬……。その凍てついた氷河を溶かす暖かい日差しに、自ら気づいた時、オマエの大河は流れ出すだろう。……。……忘れていた……」



蒼志狼「……刀馬。オレの刀は返してもらうぞ。それから、ものはついでだ……。これは、オヤジの痛みだ」



「ガスッ！！」

り齢を重ね、過去は伝説となっていた。張り合いのある猛者も、いつしか居なくなっていた。何処からかあの少女が、昔のように呼んだ気がした。……大海の孤島であなたの求める全てがあります。……その場所で逢いましょう。風にゆれる木々の葉音が、少女の声に聞こえたのだろうか。
一人の娘の面差しが、覇王丸の脳裏をよぎった。黄昏に消えた女の忘れ形見であり、数年前、忽然と枯華院から姿を消した娘。名を命(みこと)と云った。
大木の先の晴れ渡る虚空を見つめる覇王丸。
「離天京……戻らなければならぬか修羅道へ」
参道をいく覇王丸の目が、鋭く輝き始めた。

4人目対戦前(vs 吉野凜花)

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

凜花「……」
覇王丸「娘。その太刀、お前の太刀か？」
凜花「だれだいあんた？」
覇王丸「すまんな、ただその太刀が気に止まってな」
凜花「こっ、これはあたしの……あたしの刀だ！！」
覇王丸「そうか……お前の様な、幼い娘が剣士とはな」
凜花「なっなんだって！！」
覇王丸「娘、何故お前はそんなに悲しい目で剣を振る」
凜花「ほっ、ほっといてくれ！！」
覇王丸「いや、すまん。いらぬ問いだったな。だが剣の道を捨てるなら、今しかないぞ」
凜花「……」
覇王丸「じゃあな」
凜花「待ちなっ！！　あたしと勝負しな！！」
覇王丸「オイオイ……その瞳、引き返す気はないようだな」

7人目対戦前(vs 朧衆)

ナコルル「覇王丸さん……。20年ぶりね。また、あなたの力が必要になったの。今、大変な事がおこっているの。邪悪な意志を引き継ぐ覇業三刃衆によって……。その中には、貴方が探しているアスラと色の子、命もいます。お願い、覇王丸さん。今からする話をよくきいて。20年前……。邪悪な意志の元となった人物が現われたの。名前は朧(おぼろ)。その人物は、今の世の中を混乱させて、強い者だけが生き残る国を創ろうとしているわ。その時に朧は、邪魔になる私たち光の巫女をおそれて封印したの。お願い。私はもうこれ以上うごけないから。でも、もう一人の光の巫女。彼女ならきっとあなたの助けになるはずよ。彼女はこの先で永い眠りについているわ。お願い、あの娘を助けてあげて。名前はリムルル。私の妹なの」

☆

朧衆「光の巫女を助けに来ただと。己ごときの力量で我々を倒しに来たとは笑止！　返り討ちにしてくれるわ。覚悟！」

7人目対戦後(vs 朧衆)

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

10人目対戦前(vs 大熊猫)

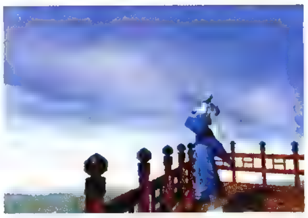
大熊猫「シュタッ！！　……見っ見つけたっ」
覇王丸「しゅたっ？　……誰だ、オメエ」
大熊猫「タ、ターシォンマオ」
覇王丸「たぁ？　なんだ？」
大熊猫「ターシォンマオ」
覇王丸「で？　そのタチションマルが何の用だ」
大熊猫「タ～シォンマオ～ッ！！」
覇王丸「何なんだよ、オメエは？」
大熊猫「どっどういう関係さ」
覇王丸「何が？」
大熊猫「ボクの妖精さんと、どおいう～関係～なんだよぉ～っ！！」
覇王丸「妖精？　……なに言ってんだ、オメエ」
大熊猫「妖精さんはボクだけ、ボクだけで……いいんだ、いいんだ」
覇王丸「……おめえ、熱でもあるんじゃねえのか？」
大熊猫「キッキライッ！！　キライダ！！　オマエナンテ大キライダァ～！！」

14人目対戦前(vs 朧)

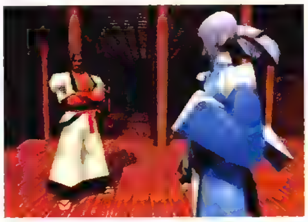
覇王丸「わりいな、じいさん。あんたん所にいる娘を貰い受けにきた」
朧「フォフォフォ。命殿の身内の者かね。愚かな奴よのう。で、名は何と申す？」
覇王丸「覇王丸」
朧「覇王丸……。おうおうおう、この老いた耳にも届いておるわい。おのれの剣のみで、幾多の凶事をも斬りふせ、そしていまだ剣の道を極めんとする者。伝説にまでなった男。……覇・王・丸。ヌシであったか」
覇王丸「感心してもらって光栄だが、そういうおめえの体からもずいぶんと血の臭いがするぜ」
朧「クックックッ。分かるかよ。修羅の道を生き抜いたヌシには。この老いぼれの血のたぎりが！！」
覇王丸「…………。我が迷い、やはり剣で斬り開くしかないようだな」
朧「こんな所でヌシと死合えるとは、嬉しいぞ。つぶれろや、覇王丸」

エンディング

刀馬「オレは誰よりも深く高い次元に君臨する。命よ！！　オレを愛しているならば、その為の糧となれるか！！　ならば待っていろ。オレは再び戻ってくる。オマエとヤツを我が剣の糧とする為に！！」
命「刀馬様！！　…………」



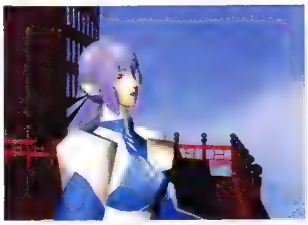
命「刀馬様……。母さま、父さま……私本当は恐ろしい……。この苦痛に耐えられるかどうか、分からない。でも、あの方を救いたい。どうか……私に勇気を、勇気を下さい……。……」
覇王丸「やはり、あの男は消えたか」



命「……叔父様」
覇王丸「今のあの男は夜叉だ……。自分以外の者を許す事が出来ない。剣の道にしか生きられない鬼そのもの……」
命「あの方は私に言いました。『我が剣の糧となれるか』と……」
覇王丸「……」
命「叔父様……私あの方を待ち続けてもいいですか……？　どんなに辛く苦しい未来が待っていたとしても、あの方を救いたいのです。だから、待ち続けたい……」
覇王丸「随分見ない間に、いい女になったな……命」



命「クスッ……叔父様らしくない言葉ですね」
覇王丸「やはり血は争えんか。色と……おまえの母と良く似てきた」
命「……母さまと？」
覇王丸「おまえの母も長い苦しみと悲しみを乗り越え、その果てに、おまえが生まれた。その美しい真紅の瞳が、愛に生きた母と、おまえと母の為に滅びた勇敢なる父の証だ」
命「母さまと父さまの証……」
覇王丸「その瞳……まだ許す事が出来ぬか？」



命「いいえ、許すなんて……。この瞳があるからこそ私はあの方に出会えた。そして待ち続ける事が出来る……」
覇王丸「そうか……」



覇王丸「だがな命、待っている者はおまえだけではないぞ」
命「……！　お爺様！！　それに骸羅叔父様！！」
覇王丸「和狆の爺さんは、心配であの世に行ってしまったかもしれねえな」
命「まあ叔父様、なんて事を！！」
覇王丸「ハハハッすまん。だがおまえを人一倍心配していたのは、あの爺さんだぞ。一日も早くその元気な姿を見せてやれ」
命「はい……。いつまでもめそめそしていられませんね……。私には、お爺様も叔父様達も、それに母さま父さまも見守って下さるんですもの。私、すぐ支度してきます」
覇王丸「ああ……」



覇王丸「……九鬼刀馬。あの男……何処かオマエに似ているな……。幻十郎……。俺たちが目指した侍の道は、一体何処へ向かって続いているんだろうな……」

花房迅衛門（はなぶさじんえもん）



リーチが長く、遠距離戦が得意。コマンド投げは間合いが広いので、相手の動きを止めたあとに狙っていける。

オープニング

過去に出逢いし友がいる。その名は覇王丸。過去に預かりし子がいる。その名は蒼志狼。そして、幕府の密命が下る。御庭番衆・裏目付を務めて数十年、この密命は只事ではない予感がする。全てが離天京に集まり過ぎている……。迅衛門に長年の経験が、そう語り掛けるのだ。
出立の朝まで、迅衛門は酒杯(さかずき)を片手に飲んでいた。飲んでも飲んでも、酔いどれることはなく、その“予感”も拭い切ることは出来なかった。
蒼志狼が先に門前で待っている。
「……いくぞ、迅衛門」
玄関で草鞋(わらじ)を履きながら、迅衛門はふと己の信条を思い出した。『己が生き方は体でしめせ』。ここまで、その言葉を信じてやってきた……悩む事などない。迅衛門の顔が晴れ晴れとしている。自分の前を歩く蒼志狼の肩を叩き、颯爽と抜いていく。
「若頭殿！！　帰った暁には、某と酒でも酌み交わしましょうぞ！！」

4人目対戦前(vs 吉野凜花)

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

5人目対戦前(vs サヤ)

サヤ「あなたね、この辺をかぎ回ってる見慣れない侍って」
迅衛門「◇○☆＃♀？　なっ！！　なぜにっ！！　こんな所にエゲレス人がっ！！　……いや!?　オランダ人でござるか？」
サヤ「これだから侍ってキライなのよ。見るからに固そうだもん、その頭」
迅衛門「えっ、あっ、その……です、えず、あ～サムライッ！！」
サヤ「？　…………」
迅衛門「あい・おん・ちゅー……でござるか」
サヤ「アッ？　アイ・オン・チュー……?!」
迅衛門「あ～その～。たいむ・いず・まに～?!」
サヤ「……。アラ、ヤダ？　よく見たら結構イイ男ね」
迅衛門「えっ！！　いい男?!　…………。そっ、それがしで……ござるか……?!」
サヤ「侍なんかにしとくのはもったいないわね」
迅衛門「なっなっなっななっ！！」
サヤ「まあ、まっかになっちゃって。湯気まで昇ってるわ」
迅衛門「ぐっ！！　ぐっ！！　愚弄するつもりかぁ～っ！」
サヤ「さようなら、かわいい人。ちょっともったいないけど……」

7人目対戦前(vs 朧衆)

九葵蒼志狼のBパートと同じデモが流れる

7人目対戦後（vs 闇衆）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

11人目対戦前（vs 無限示）

迅衛門「うぬぬっ！！　またお主かっ！！」
無限示「わが主よっ！　この醜き者に死のくさびをっ！！」
迅衛門「何なんじゃぁ、お主はっ！」
無限示「闇よっ！！　我を照らせっ！！　慈悲深き我の道を照らせっ！！」
迅衛門「だからっ！！　何なんじゃぁお主はっ！！」
無限示「主よ、その問いの答えは皆無だっ！！」
迅衛門「どぁからぁ〜、何者じゃと聞いておろうがっ！！」

14人目対戦前（vs 九鬼刀馬）

迅衛門「やはり、お主であったか？　三刃衆に鬼神の如き剣士がおると聞いていたが……。こんな所で出会うとはな」
刀馬「フン！　今だに腐った世のために励んでいようとはな」
迅衛門「育ててもらった恩も忘れ、親をもその刃にかけた……ヌシには分かるまい。それこそが武士道っ！！」
刀馬「フン、オマエたちには見えない次元もある」
迅衛門「ならばとくと見よ！！　武士の生き方をっ！！　これが侍の魂じゃっ！！！」
刀馬「笑止」

エンディング



迅衛門「……おまえが、ワシらの前から姿を消した後……幕府より命が下った。龍巳十四郎……おまえを討ち取れと。できれば出会わずに……友として一生を終えたかったぞ」
銃士浪「どうしても、やるのか？」
迅衛門「ワシも嘩蓮も、同じ侍じゃ。侍とは主君を守る為に死ぬ。そして、主君は民衆を守る為に生きる」
銃士浪「なぁ、迅衛門よ。もし侍が必要の無い時代に生まれ変われたら、もう一度酒を酌み交わそうぜ」
迅衛門「あぁ、約束だぞ」
銃士浪「その為に、オレはオマエを斬る！！」
迅衛門「その時代を築く為にワシもおまえを倒す！！」
銃士浪「……」
迅衛門「……」



銃士浪「セイヤッ！！」
迅衛門「ドリャッ！！」
銃士浪「……」
迅衛門「…………。……グッウゥゥッ」



銃士浪「すまねえな、迅衛門。立ち止まっちゃいられねえんだよ、オレは」
迅衛門「ワシは、もうおまえを追わぬ……。だが聞け。いくら名を変えようと、幕府は、おまえを追い続けるだろう」



迅衛門「行けい、十四郎！！　約束の……時代の為に！　……そして……我らが夢の為に……」



迅衛門「……ウッ……ワシは、確か……斬られたはずじゃが……そうか、十四郎め……。わざと急所を外しよったな……。んっ？　……
サッ、サヤ殿！！　……ウッッッ」
サヤ「いいの、じっとしてて」
迅衛門「かたじけない」
サヤ「行ってしまったのね、あの人……」
迅衛門「うむ、行ってしまいよった」
サヤ「あの人、言ってたわ。『男は夢を追う為に、生まれてくる』って。そして、夢を追い続けてる……。全てを捨てて……。あのね、花ちゃん」
迅衛門「何でござる」
サヤ「何故か女は、ああいう男に惹かれるのよ」
迅衛門「オヌシ……もしや……」
サヤ「でもね、あの人について行ける女は……多分いないわ」
迅衛門「サヤ殿……」
サヤ「女が最後にたどり着くのは、しっかりとつかまえていてくれる男（ひと）よ」



サヤ「ねえ、花ちゃん……。私をしっかりつかまえていてくれる？」
迅衛門「えっ！！　はっ……はうっ！！」
サヤ「花ちゃん……好き……」
迅衛門「はっ……はう〜〜っ！！」
サヤ「カワイイ人、真っ赤になっちゃって……」

服部半蔵（はっとりはんぞう）



コマンド投げと立ちガード不能の飛び道具を持つ。動きがすばやく、中間距離での闘いで真価を発揮する。

オープニング

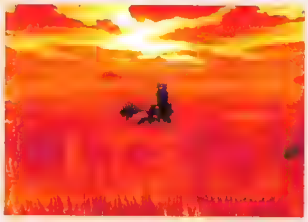
月明かりに照らし出される江戸城。時の幕府将軍である公方自らが座して、その者が現れるのを待っていた。
静寂の中、脇にあるロウソクの炎が揺らめく。公方の視線が揺らめく炎へ移る。再び前を向くと、畳の中央には白い扇子が立てられていた。
立った扇子を凝視する公方の視線から、さらに後ろで平伏する影がある。
「半蔵か、おまえにしては酔狂なことをするではないか」
おもわず公方の口から声が漏れる。問い掛ける公方の声に影も反応する。忍頭巾から鋭い視線が覗き、
「服部半蔵、御直御用の命有りと聞き、只今参上仕りました」
公方が任を伝えると、音もなく外の闇へと消えていく。半蔵の消えた闇を見すえながら公方がつぶやく。
「あやつめ……。歳をくうても昔のままの気迫……忍びとは斯く有るべきか」
半蔵の消えゆく闇は大海にある出島へと続く。

2人目対戦前（vs つむじ風の臥龍）

ちょび「おやびぃ〜ん、待ってくだせぇ〜」
臥龍「オゥ、チンタラすんじゃね〜や。ちょび、オゥ」
ちょび「そ、そんなぁ〜速すぎるんでさぁ、おやびんがぁ」
臥龍「オゥ、そんな事よりこんな牢屋とはよ……さっさとオサラバしようぜ、オゥ」
ちょび「へいっ、がってんでさぁ〜」
臥龍「んっ?!　ちょっと待てや、ちょび」



サヤ「って、エッ？　何？　ちょっちょっと花ちゃん。血が吹き出してるわ！！」
迅衛門「ガクッ！！　…………」



サヤ「キャッ！！　しっかりして！　ねえ、花ちゃんてばぁ！！　ねえっ……ちょっとぉ〜〜〜〜っ！！」

ちょび「なんでやす、おやびん」
臥龍「……オゥ！！」
ちょび「へいっ！！」
臥龍「お前じゃねぇ〜や、ちょびこう」
ちょび「へっ？」
臥龍「オゥッ！　そこの闇でコソコソ隠れてるネズミヤロウ！！　出てこいや、オゥ」
半蔵「黙ってやり過ごせば、死なずにすんだものを」
臥龍「なんだと、オゥ。この山賊中の山賊……つむじ風の臥龍にむかってやり過ごせだと、オゥ！！」
ちょび「おやびん、カックイーッ！　カックイイッスよ！！」
臥龍「オゥ、ちょび助。隠れてな」
ちょび「ヘイッ、もう隠れてやす」
半蔵「お主に恨みはないが、姿を見られては仕方がない。闇に滅せよ」
臥龍「オゥ、しゃらくせい。やってやらあ、オゥ」

4人目対戦前（vs サヤ）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

5人目対戦前（vs 覇王丸）

伊賀忍者「待てっ！！　そこの男」
覇王丸「待てとはオレの事かい？」
伊賀忍者「昨夜あの森で、我らが話、盗み聞きしていたな」
覇王丸「おいおい、人聞きの悪い事いうんじゃねぇ〜ぜ。オレは、ただ星を見ていた。イイ星空だったんでね」
伊賀忍者「フン！！　問答無用！」
半蔵「待て！！」
伊賀忍者「おっ御屋形さまっ！」
半蔵「お前達が何人かかろうとも勝てる相手ではない。下がれっ！！」
伊賀忍者「しかし……」
半蔵「下がれと言ったのだぞ」
伊賀忍者「ハッ、ハハッ！！」
覇王丸「…………。久し振りだな、半蔵」
半蔵「お久しゅうござる、覇王丸殿。部下の無礼、お許しくだされ」
覇王丸「影となり、闇に生きる忍びの道。仕方のない事だ」
半蔵「かたじけない」
覇王丸「だが、なぜこんな所に伊賀者がいる？」
半蔵「…………」
覇王丸「三刃衆！！　まさか幕府が動いたのか？！」
半蔵「主君に仇なす者あれば、そこに影あり」
覇王丸「そうか、とうとう幕府が動いたか。半蔵、すまねえがオレに時間をくれねえか？」
半蔵「時間？」
覇王丸「三刃衆の件、オレに預けてはくれねえか」
半蔵「…………」
覇王丸「オレの刀に賭けて、何とかする」
半蔵「覇王丸殿。それは出来ぬ相談です」
覇王丸「……おめえ、もしかして？」
半蔵「覇王丸殿！！　影は生まれし時より影。我ら影は、おのが過去をも斬り捨てねばならぬ宿命」
覇王丸「そうか……。我が手で救った命、できれば斬りたくねえ。どうしても、抜くのか？」
半蔵「はい」

10人目対戦前（vs 闇衆）

九葵蒼志狼のBパートと同じデモが流れる

10人目対戦後（vs 闇衆）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

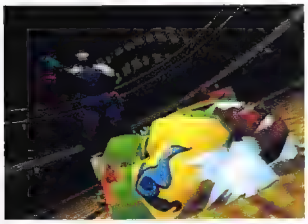
CHAPTER 3-7

剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章

14人目対戦前（vs 朧）

朧「来たかよ、半蔵」
半蔵「お前が三刃衆の頭、朧だな」
朧「フォフォフォ。知らぬような顔をするなや、半蔵」
半蔵「我が主の命により、三刃衆を殲滅する。覚悟せよ」
朧「あくまで知らぬふりかよ、半蔵。それとも、覚えておらぬと言うのか？」
半蔵「…………」
朧「数十年前のあの時より一族を追われ、うぬを血祭りにあげる事のみを糧に今日まで生き抜いてきたのじゃ。クカッカッカッ、オゥオゥ大師殿も喜んでおるわい」
半蔵「大師？ ……やはり慈限大師殿が生きておられたか」
朧「そうよ。うぬらの汚した世の中を滅ぼし、新しい世を誕生させる為、あのお方は永遠の生を得たのじゃ」
半蔵「永遠の生？」
朧「カッカッカッ。その秘密知らぬまま、死ねや半蔵！」
半蔵「おやじ殿も、罪な事をしてくれる」
朧「何をブツブツ言うておる。我が全霊を賭けてちぎり殺してくれるわっ！！」
半蔵「我が名は服部半蔵。影の名においてお前を殲滅する」

エンディング



半蔵「主君に仇なす者、それがたとえ業魔の者であっても、我らが影、これを殲滅する。朧よ、我が名にどのような怨みを抱いていたかは、今となっては知る由も無いが……道を誤ったと知れ」



伊賀忍者「御屋形様！！」
半蔵「慈限大師殿のお姿、見つかったか？」
伊賀忍者「はっ！！ この城の地下深くの石室にて、御姿を確認してございます。しかしながら……大師様、即身仏となりて朽ち果てておられました」
半蔵「即身仏だと？ ……永遠の生とはこの事か。承知した。皆の者、大師殿の亡骸（なきがら）に柩をもて。これより江戸に帰還し、速やかに埋葬せねばならぬゆえ」
伊賀忍者「御意」
半蔵「幕府創成に関わりのある御坊が、主君に仇なす根源などと世に知られる訳にはゆかぬ」



伊賀忍者「御屋形様、実はもう一つ奇妙な事が」
半蔵「妙？」
伊賀忍者「はっ、それが大師様のお顔が……朽ちてなお妖しげに笑みを浮かべておられるような……」
半蔵「面妖な……恐るべきは慈限大師……。それほどまでに国家転覆を祈願なされておったとは。そのような亡骸など、主君にお見せする訳にはゆかぬ……」

☆

老中「と、殿！！ 一大事でございます」
殿「……何事じゃ？」
老中「庭に奇怪なる物が！！」
殿「奇怪な物？」
老中「折れた三振りの刀と共に、柩のような物が……」
殿「何！！ 柩じゃと……」



張り紙「御直御用の命、完了仕り候。天下に仇なす三振りの刃、全て折れ砕け候。かくて、天人僧が亡骸、納めし柩これにて候。影」
殿「「影」？ ……半蔵ではないか！ 早くその柩を開けい！！」
老中「たっ、ただ今！！」



殿「何っ……？ 何だこれは……。何故、大師は背を向けておるのだ？」
老中「なんとも面妖な……。殿！！ 背中に何か書き添えられておりますれば……」
殿「何々……」
張り紙「大師殿、臨終の際主君に仇なした事を恥じ、主君に顔向け出来ぬとの御遺言。屍は何も語りませぬゆえ、速やかに密葬されたし」
殿「……くっ……くくくくはははは……。半蔵めが、何と言う奴じゃ。何はともかく、鎮護国家は成った。天晴れじゃ……」



半蔵「皆の者、本当に良くやった。公方様もさぞ喜んでおられる事だろう。ご苦労であった」
伊賀忍者「御屋形様！！」
半蔵「どうした？」
伊賀忍者「我ら影一同、御屋形様と共に！！」
半蔵「オヌシたち……。その言葉、この半蔵、オヌシたちに義を以て代えさせてもらうぞ」
伊賀忍者「はっ！！」

サヤ（沙耶）



攻撃判定の出現が早い峰打ちが強力。相手の攻撃を受け流す技もあり、攻防ともに選択肢が多い。

オープニング

川原で凜花が寝そべっている。向こうの方から金髪で美しい肢体の女が歩いて来る。凜花の頭上で立ち止まり顔を覗き込む。
「あ〜あ、サヤ（沙耶）。いい天気だから寝ちゃったみたいだ」
軽く伸びする凜花の横に、しなやかに身を横たえるサヤ。優しく微笑みかけて、
「ゴメン。起こす気はなかったんだけど。でも、なんとなく逢いたくてネ」
寝ぼけ眼をこすりながら凜花が云う、
「えっ……サヤが、アタシに？ ……何？」
美しい青い瞳が川面をぼんやりと見つめる。
凜花の返事にも、うわの空で、
「ちょっとね……」
曇りがちなサヤの表情を受けて、敏感に反応する凜花。そっと、凜花が愛鼠の鉄之介を差し出すと、サヤの瞳から涙がつたった。凜花の頭を抱き寄せるサヤ。
「どうかしたの？ ……サヤ……なにか辛い事あった？ …………」
頬を拭い立ち上がり、凜花の側から距離をおいて振り返り笑顔で云う。
「なんでもないわ……。私情の絡んだ仕事が舞い込んだから、すこし迷ってただけ、心配させて御免ネ。この仕事終わったら甘物屋へ行こう。おごっちゃう！」
サヤの後ろ姿に、凜花は大人の女が背負う哀愁を、垣間見たような気がした。

4人目対戦前（vs 十六夜血）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

5人目対戦前（vs 七坐灰人）

サヤ「…………。あら、お兄さん。そんなに見つめられたら、いくら私でもテレちゃうわ」
灰人「…………」
サヤ「でも気持ちは分かるわ。イイ女ですもの、私って」
灰人「…………」
「ブチッ！！」
サヤ「でもあなたみたいな人、好みじゃないのよ。ゴメンネ」
灰人「…………」
「ブチッブチッ！！」
サヤ「なんかさっきから、あなたの頭で変な音がしてるんだけど……？」
灰人「ナンデインダヨ」
サヤ「なんでっていわれてもぉ」
灰人「テメエみたいなのがいるから、イラツクんだよ」
サヤ「何？ ……もしかして私、キラワレテルの？」
灰人「ムカツクンダヨ、テメエラミタイナノワ」
サヤ「……？ あら？ ……良く見たらあなた、この国の人っぽくないわね……」
「ブチッブチップチッ！！！！！」
サヤ「ふ〜ん。あなたの過去は知らないけど、人を見た目で判断するなんて。はやらないわよ、今時」
灰人「驕るな！！」

7人目対戦前（vs 骸來）

九葵蒼志狼のBパートと同じデモが流れる

7人目対戦後（vs 骸來）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

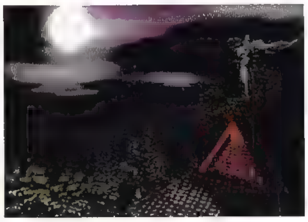
8人目対戦前（vs つむじ風の臥龍）

サヤ「キャッ！！ 何っ、けもの？」
臥龍「…………」
サヤ「くっ熊が、何でこんな所にいるの？」
臥龍「…………」
サヤ「しっしっ！！ あっちいけ。森へお帰り」
臥龍「…………。オゥ、ネ〜チャン。ワシに向かって言ってんのか、オゥ」
サヤ「ヒャッ！ 熊がしゃべったわ？」
臥龍「ええ加減にせんと、身ぐるみはぐど、オゥ」
サヤ「なっ何、人間なの？ 人だったら、人らしい姿しててよね！！」
臥龍「オゥ、ネ〜チャン。オメ〜も、人の事言えた義理か、オゥ！！ フン！！ ゴタクはええから、その服と金置いていけや、オゥ！！」
サヤ「……あなた、やっぱりけものだわ」
臥龍「オゥ！！」

14人目対戦前（vs 朧）

サヤ「あなたが三刃衆・朧ね」
朧「フォフォフォ。何の事じゃて。ワシには皆目見当がつかんが？」
サヤ「ご老人、とぼけてもダメよ。あなたのその体、血の臭いがプンプンするもの」
朧「女、ヌシは何故ワシを追う？」
サヤ「あなたはあまりにも人を殺めすぎたわ。そして……私の両親も……」
朧「くっくっくっ弱い者が敗れ、強い者が生き残る……。自然の理に従ったまでよ」
サヤ「弱い者は生きる価値がないと？」
朧「クッカッカッカッ。自然の理に従ってウヌも死ねや」

エンディング



謎の男「真に影なるは、人知れず寄り添い守る者なり。真に影なるは、人知れず忍び生きる者なり。真に影なるは、人知れず老い朽ちる者なり。我もまた、忍ぶ道を歩んだ者なり。せがれよ、おまえの名は、服部半蔵。真に影を統べる者なり。……よくやった」



謎の女「戦いはまだ、終わっていない」
サヤ「何者？」
謎の女「我が名は弁天の柊呼。三刃衆が一人」
サヤ「三刃衆ですって……。そんなはず……」
弁天の柊呼「数年前、我が三刃衆によって、英国人の一家が殺害された。だが、一人だけ生き残った……。娘のサーシャ」

サヤ「何故それを？」
弁天の柊呼「おまえは知りすぎている、三刃衆の秘密を」
サヤ「もしかして……あなたが……殺したの……」
弁天の柊呼「二人があの世で待っている。おまえも後を追え！！」



サヤ「シュッ！！」
弁天の柊呼「ハッ！！」
「ガキン！！」
「ドサッ！！」



サヤ「…………。出来ない……私には出来ない……母さん」
母「！！ ……何故……何故、分かったのサヤ」
サヤ「……どんなに顔を隠しても、たった一人の母さんよ……」
母「サヤ、斬りなさい……。あなたの両親を殺したのは……私です……」
サヤ「何故……どうして、どうしてそんな事が……」
母「この国は長い幕府の繁栄によって貧富の差が生まれ、弱い者は日々怯える暮らしをしていた。そんな世を正す為に私たちは三刃衆になったの。だけど、朧は違ったわ……。目的の為には、何の罪も無い人々をいともたやすく殺めて行った……あなたの両親のように。耐えられなかった……そして私たちは逃げた。囚われていたあなたと共に……。だけど、夫は私たちの盾となり、この世を去った。私たちに、生きろと言って……」



サヤ「そんなのっ……そんなの悲しすぎるわ！！」
母「良いのですよ、サヤ……。私はこの日の為にあなたを育てたのですから……。それが私に出来るせめてもの償いなのだから……」
サヤ「…………。……ウッ……ウウウッ……」



サヤ「ウァァァァァァァンソン、ウアァァンソン……。どうして……どうして……どうして育てたりしたのよ！！ ウアァァンソン

ッ……ソンソン…………。……グスン。……グスン……。……母……さん……」



サヤ「この街には……私のような……境遇の子が……沢山います……。その子達は、親がいなくて困っているわ……。……育ててくれて……アリガトウ……母さん」
母「ゴメンネ……サヤ」



サヤ「……私の母さんはもう死んだわ……。今日から、私は一人。死んだ母さんが教えてくれた女の生き方を、一人で歩んで行くわ。だって、女が頑張らないと、この国の男達は頼りないもの。それに……私とびきりのイイ女ですもの。イイ女は、メソメソしてられないわ」
母「…………」
サヤ「さようなら……ママ」



母「さようなら……サヤ……。あなたのとびっきりは私が保証するわ……。だって、私の愛する娘ですもの」

乱鳳 らんぼう



リーチの長いしゃがみガード不能技と立ちガード不能技で、遠距離から相手のガード方向を揺さぶることが可能。

オープニング

欲望と快楽が渦巻く街、『是術街』。この街から多くの恐怖と殺意が排出されるが、その中に『子鬼』と呼ばれる孤児がいる。『乱鳳』と『眠兎』と呼ばれる兄妹のような"二匹"である。ろくな教育や躾など受けておらず、善悪の区別など無く、生きる為の本能と経験に従い行動する。甘く見てかかった大人達は、ことごとく地に転がされた。
その二匹を最近見かけなくなった。特に、妹分の『眠兎』はまったく見かけなくなった。片や乱鳳の方は見かけるには、見かけるのだが……。
決まった日暮れ時に、街へ姿をあらわす乱鳳。やはり、今日も定刻に姿をあらわした。そこら辺のならず者を4～5人締め上げ、火の見櫓（ひのみやぐら）へと登り、周りをぐるりと見渡して、一緒に登らせたならず者に向かって
「一番声が低い奴は、ここから落とすからな。始めろ！」
大人達が一斉に声を振り絞って、
「眠兎ちゃ～ん、出ておいで」
と何度も叫び続ける。
声の潰れた者から順に空を泳いでいく。最後まで叫び続けた一人が地面に泳ぎ着いた時、夕暮れの空へと乱鳳が消えていく。乱鳳の眠兎探しの日々は続く。

2人目対戦前（vs 花房迅衛門）

迅衛門「しかし、この町は夜ともなると一層不気味じゃの」
乱鳳「ホロロロロロ～ヒュルルルルル～ホロロロロ～」
迅衛門「ん？ 何の鳴き声じゃ？ 上の方から聞こえるが？ ……！！ 何じゃ、あの奇怪な鳥は！！」
乱鳳「ア゛ァァアーッ！！」
迅衛門「どっ、どわぁぁぁ～っ！！」
「ザッ！！」
迅衛門「ヒィーッ！！ 出たっ！！ 妖怪じゃあっ！！」
乱鳳「オイ！！ タコ」
迅衛門「へっ……タコ?! なっなんじゃ、ワッパか！！ 人を驚かすのもたいがいにせい！！」
乱鳳「ナンデ、タコがナマコ乗せてんだよ？」
迅衛門「何を言っとるワッパ？ タコ？ ナマコ？」
乱鳳「オマエの事だよ」
迅衛門「ぬっ、ぬなっ！！ ばばばっ、バカにするな、小僧っ！！」
乱鳳「うるさいヤツだな、タコのくせに。いいから、早く金出せよな」
迅衛門「何ちゅうガキじゃ！！ オイ、ワッパ！！ お主の親は何処じゃ。ワシが喝を入れてやる」
乱鳳「めんど臭いヤツだな。オレの親は、この街さ」

4人目対戦前（vs 九葵蒼志狼）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

6人目対戦前（vs 朧衆）

伊賀忍者「お主らの企み、我が同胞の手により……必ず潰えようぞ……」
朧衆「お黙り！！」
「シュッ！！」
伊賀忍者「グア～ッ！！」
朧衆「とうとう幕府が動き出したか。この事、早く朧様に知らせねば」
乱鳳「ひでえ事するぜ、まったく」
朧衆「何やつ！！」
乱鳳「白目むいて死んでるぜ、そいつ」
朧衆「フン！！ 何だと思えば、ワッパか」
乱鳳「最近街がザワついてんだ、オマエらのせいで」
朧衆「そうか、オマエ小鬼とかいうガキだな。小賢しい……始末してくれるわ」
乱鳳「あんまりはしゃぐなよな、オレの街で」

9人目対戦前（vs 無限示）

乱鳳「ナァ相変わらず、この花畑、飛んでないんだな、蝶が？」
無限示「オオッ小さき鬼の子よ。今日は一人か？」
乱鳳「ああ、眠兎がいないんだよ、ここんとこ」
無限示「オマエには、あの白き小鳥は無用だ。あれは、オマエの純粋なる闇を曇らす存在だ」
乱鳳「ア゛ァァアッ！！」
無限示「お～美しい……その闇を照らす純粋で崇高な怒り。そうだ怒れ、もっと深く、もっと速く。生まれたまま死をも超越せよ」
乱鳳「オマエさあ、何か恐いよ！！」
無限示「オマエは我と同体だ。希望という偽りの光が届かぬ所へ……。深く、もっと深く……。喜びという猥雑な音が届かぬ所へ……。速く、もっと速く……。黒き者よ、オマエはこの世に生まれた時より、孤独と絶望という翼を持っている。飛翔せよ、我と共に飛べ！！」
乱鳳「もう行くよ。眠兎が待ってるんだ」
無限示「キィーエーッ！！ 闇よ救い給え、この小さき魂を！！ 殺せ黒き者よ、忌まわしき白い小鳥に死を与えよ！！ 目指せ、オマエが目指す領域は、神の知る場所！！」
乱鳳「ア゛ァァッ！！ 眠兎を傷つけるヤツは、オレが殺す！！」
無限示「オオオオー。それは神の領域だ」

10人目対戦前（vs 朧衆）

Dパート

ナコルル「私の話を聞いて。私の名はナコルル、光の巫女。あなたにお願いがあるの。そんな顔をしないで。大事なことなんです。今、大変な事がおこっているの。邪悪な意志を引き継ぐ覇業三刃衆によって……。20年前……。邪悪な意志の元となった人物が現われたの。名前は朧（おぼろ）。その人物は、今の世の中を混乱させて、強い者だけが生き残る国を創ろうとしているわ。その時に朧は、邪魔になる私たち光の巫女をおそれて封印したの。お願い。私はもうこれ以上うごけないから。でも、もう一人の光の巫女。彼女ならきっとあなたの助けになるはずよ。彼女はこの先で永い眠りについているわ。お願い、あの娘を助けてあげて。名前はリムルル。私の妹なの」
☆
朧衆「光の巫女を助けに来ただと。己ごときの力量で我々を倒しに来たとは笑止！返り討ちにしてくれるわ。覚悟！」

10人目対戦後（vs 朧衆）

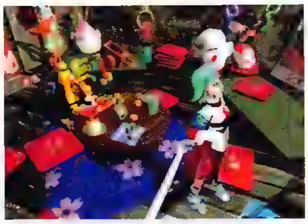
九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

エンディング

毬男「眠兎ちゃ～ん、昼ご飯だよ～っ！！ ……あれ？ もしかしてまた、抜け出してるのかなぁ？」



眠兎「反ぶく転ぶく斬り～っ！！」
毬男「ギャーアーッ……ってこぼれちゃうじゃないか！」
眠兎「おうっ！！ まりお、見て見よこの技。ケケケッまああれだなっ、この必殺技ってば宇宙最強だよなっ！！」
毬男「ハイハイ、あのね眠兎ちゃん。いくら囚われの身だからって、少しは勉強ぐらいしとかないと、大人になったら、後悔するよ」
眠兎「おうっ、ミントのポインは、でっかくてプニプニするぞっ！！ だから、大丈夫なのね」
毬男「もう……そんな事ばっかり……」



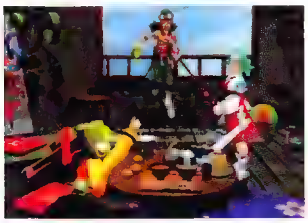
秘男「……ん？　どうしたの、眠兎ちゃん？」
眠兎「…………。……あのね、ミント今、明るい気持ちなの……」
秘男「……え？」
眠兎「うしししっ！　来た！　来たぞ、まりお！！」
秘男「来たって何が？」
眠兎「ミントにはランボーが必要なの。でもって、ランボーにはミントがおらんといかんのね。分かる？」
秘男「キミを理解できるとは、思ってないよ……」
？？？「ホロロロロ〜ッ、ヒュルルルルー。ホロロロロッ！！」
秘男「何！！　何の声？！」
乱鳳「ア゛ア゛ア゛ー〜ッ！！」



眠兎「チイ————ス」
乱鳳「眠兎さ……ずいぶん探したぞ」
秘男「あ、あのお〜失礼ですが……どちら様で？」



乱鳳「……ん、なんだよ、オマエ？」
眠兎「まりおだなっ。まああれだ、極悪非道な殺人忍者マンだよなっ！！」



乱鳳「ア゛ア゛ッ！！　オマエが眠兎を隠してたのかぁ！！」
秘男「ちっ違いますよ〜っ。ミ・ミ・眠兎ちゃんがこの城で迷子になって、捕まってしまって、だけどトモダチの僕は遊び相手にされたり、馬とか敵とかになって……えと、だけど眠兎ちゃんたら、いつも勝手に抜け出して……それから……。それから、妹の芽衣のトモダチでもあって……。えっと……」
乱鳳「なに言ってんだか分かんないよ……」

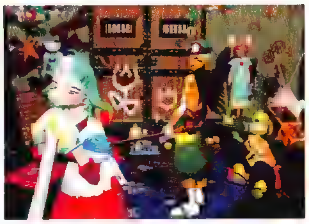
十六薙夜血（いざなぎやち）



相手をよろめかせる技が多く、それをからめた連続技が豊富。リーチも全体的に長いため、安定した強さを持つ。

オープニング

離天京にある色町『是術街』。その裏路地で二人の男が罵倒しあっている。
「お前は恐ろしい男だ。そんな得体の知れぬ計画で、よくも今まで俺たちを！」
「得体がしれない？　なんの事言ってんだよ、オマエさぁ……」
「とぼけるな！　裏で朧衆とつながって何をするつもりだ！　奴ら三刃衆なんかとつるんだら命がいくつあっても足んねえ。やるならキサマ一人でやれ！」
そう罵倒した男の腹を、もう一人の男が、その手に持つ光物で、一瞬でエグッて引き抜いた。
「オマエが嗅ぎ回りすぎるからこうなんだよ……。もう生まれてくんな……」
ゆっくりゆっくりとノコギリ刃を引き抜く。血の海に男の骸が一つ転がる。ノコギリ刃の血をはらい、男は夜の歓楽街へと消えていく。
この男、名を十六薙夜血をいい、色町中心に自警をする侠客集団の表頭である。いつも夜血が帰る場所は、是術街の郭でも評判一である『那美乃』と云う太夫のもとである。



眠兎「ランボーってば、遅すぎだよなっ！！ミントってば少し悲しい気持ちだったのね」
乱鳳「チッ！！　勝手な事ばっかり言ってら。なんで帰ってこなかったんだよ？」
眠兎「何故に！！　それは、囚われの身だからなっ！！」
乱鳳「抜け出してんだろ、まったく」
眠兎「だよなっ！！」
乱鳳「さぁ行こう。オジイが来てるぜ」
眠兎「おうっ！！　じゃあなっ！！　まりお。ダチトモのトモダチだよな！！　メイたんもトモダチだかんなっ！！」
秘男「行っちゃうのかい？」



眠兎「はっしん！！　ホヘーーッと」
乱鳳「ホロロロローーッ……」
秘男「……やっと静かになったよ……。だけど、あの二人……なんで飛べるの？　…………」

郭の部屋に上がるなり、全裸になって布団へともぐりこむ夜血。脱ぎ散らかした衣類を一つずつ丁寧に、那美乃がたたんでいく。ふいと着衣の袖が湿っている事に気づく。
「ねぇ、夜血……危ないことは、あまりしないでね……」
那美乃の手に、そっと触れながら夜血が云う。
「あぁ、何言ってんだよ、心配すんな……。オレちょっと休むわ」
そう寝返りをうった夜血の瞳の奥では、三刃衆への殺意と快楽がみなぎっていた。

4人目対戦前（vs 九葵蒼志狼）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

夜血「なあ、アンタ、幕府の犬だろ？」
蒼志狼「……」
夜血「隠すなよ、分かってるんだからさぁ。なぁ、オレと組みなよ」
蒼志狼「……」
夜血「おいっ！！　聞いてんのかよ」
蒼志狼「……邪魔だ、どけ」
夜血「えっ?!　なに言ってんの？」
蒼志狼「……消えろ……」
夜血「あんたさぁ！！　もおいいよっ、死ねっ！！」

6人目対戦前（vs 伊賀忍軍）

伊賀忍者A「御屋形様が何者かの手によって傷を負われたぞ」
伊賀忍者B「何っ！！　一体何者だ。あの御屋形様に傷を負わすとは」
伊賀忍者C「よほどの手練れ……」
伊賀忍者B「……ん、誰か来るぞ！！」
伊賀忍者A「何奴（なにやつ）?!」
夜血「おっと、そんなに構えるなよ。怪しい者じゃないぜ」
伊賀忍者A「それは我々が決める事だ！」
夜血「……。クックックッ。なかなか厳しい事言うじゃん、アンタ」
伊賀忍者A「無駄口はよいわ。用件をいえ」
夜血「アンタら、三刃衆追ってんだろ」
伊賀忍者A「何っ！！　なぜその事を?!」
夜血「奴等のアジト知ってんだ、オレ」
伊賀忍者A「真か、その話！！　ならば申せ、命だけは助けてやる」
夜血「ちょっと待ちなよ。それは、ね〜んじゃないの。オレはさぁ、金がいるんだよ」
伊賀忍者A「フン！！　金か。まるで闇にまぎれ血を吸うコウモリだな」
夜血「コウモリだと……」
伊賀忍者B「オッ、オイッ！！　こいつの背中！！」
伊賀忍者C「たしか御屋形様を闇討ちした者の背にドクロが！！」
伊賀忍者A「何っ！！　貴様っ！！」
夜血「這いずり回る犬のくせに、オレをコウモリだと？　…………。好きなだけ嗅ぎ回れよ。全員並べといてやるからさ、その首」

9人目対戦前（vs 眠兎）

眠兎「チィース」
夜血「チッ！！　何でこんな所にいるんだよ、小鬼が」
眠兎「ヒシシシッ！！　んとね、ミントが見つけたのね」
夜血「なに言ってっか分かんないんだよ、オマエ」
眠兎「眠兎的秘密基地別館ッス！　知ってた？」
夜血「……知らね〜よ……」
眠兎「ふ〜ん、知らんかったんか」
夜血「オマエさぁ、訳が分かんないんだよ、いつも。んっ！！　そ〜いや、もう一匹は？」
眠兎「知らん。でも大丈夫なのね」
夜血「心配してね〜よ、誰も」
眠兎「んとねっ、女ってボインなのにナミノはボインくないの。ミント見たぞっ！！　ぷにぷにしとらんかった」
夜血「！！　何だと！！　ガキ、誰にもいってないだろうな?!」
眠兎「ミントの歌聞きたい？」
夜血「何いってんだよ、オマエ」
眠兎「ナミノーのボインは、ぺっちゃぺちゃ！！♪ミントーは、いつかプニップニッ！！♪」
夜血「何、いきなり歌ってんだよ！！　黙れっ！！」
眠兎「ミントはでかくなったらプニプニするってオジイがいってた」
夜血「気に障るんだよ、オマエら。もういいよ、死んでくれ」

10人目対戦前（vs 朧衆）

乱鳳のDパートと同じデモが流れる

10人目対戦後（vs 朧衆）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

14人目対戦前（vs 命）

命「下賤のコウモリがワラワに何の用じゃ？」
夜血「チッ！！　その人を見透かした態度、いちいち気に障るんだよ、オマエ」
命「ホッホッホ。ワラワに向かって、よう鳴きよるわえ。下衆の分際で」
夜血「このアマッ！！　その顔ズタズタにしてやるよ」
命「その薄汚く醜いオマエが、ワラワに盾突こうというのかえ」
夜血「邪魔なんだよ。アンタさえいなけりゃ、オレが三刃衆になれんじゃん」
命「ホッホッホッ。ぬかしよるわえ、こやつ。お主のような小賢しい虫ケラが、あの方の手足になろうとは片腹痛いわ。世迷い事もたいがいにしやれっ！！」
夜血「あの方？　……クスッ。アンタ……あの九鬼とかいうダンナに惚れてんのか？」
命「なっ……何をいいやる！！　ワラワがそんな事……」
夜血「ハッハッハッ。イイツラしてるよ、アンタ。死んでもそのツラぶら下げてられるかい！！」

エンディング

夜血「……どこだ、ナミ！！　……ナミ！！」
那美乃「夜血！！」

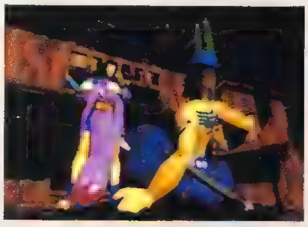


夜血「ナミ……大丈夫か？　何も無かったか？」
那美乃「……夜血」
夜血「どうした、ナミ！！　オマエ震えてるのか？」
那美乃「……大丈夫。……ゴメンネ。少し恐かっただけ」
夜血「いいんだ。ナミ、いいんだ。オマエが無事なら……。行こう、明るくなる前に、……この街から出よう。……どうした、ナミ？」
那美乃「……少しだけ……。もう少しだけ、このままでいて。……この震えが止まるまででいいの……」



那美乃「…………」
夜血「……那美乃……オレは永遠にオマエを離さねえ。たとえ、オマエにこの身を八つ裂

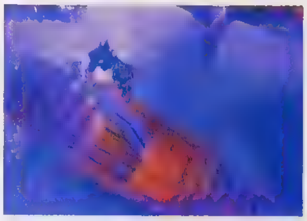
きにされようとも、この肉体が、朽ち果てたとしても……オマエからは絶対に離れない」
那美乃「……あなたが望むなら、私はそれだけで幸せ」
夜血「……クッ。クックッ、オマエさあ、そんなに泣くなよ……」
那美乃「……うん……ゴメンネ……グスン」
夜血「また謝るぅ……。ナミさぁ……その癖だけは直んねぇよなぁ。他の男には使うなよ。オレさぁ、結構気に入ってんだよ」
那美乃「…………」
夜血「……ウソだよ、今のは冗談だよぅ」
那美乃「……！！！！」
仲間「イ・ザ・ナ・ギィィィ！！」
「ドンッ！！」
夜血「！！！！！！！！　…………」
那美乃「！！！！！！！！！　……夜……夜血……」



夜血「……………………。……なんだよ？」
仲間「オ……オッ……オマエが悪いんだ。全部……オマエが招いた事だ！！」
夜血「なに言ってんだよ、オメエよ……。……分かんねぇ～よ。なんなんだよ……」
仲間「ヒッ……ヒイィ……ヒィィィィィッ！！」



夜血「なんなんだよオメエはよ、何してんだよ……。分かんねぇんだよ」
「ブゥン！！」
「ゴツッ！！」
「ゴリュッ！！」
仲間「イヒィィィィッ！！」
夜血「なに言ってんだよ、オメエはよ！！　なんなんだよ……言えよ」
「ズリュッ！！」
「ザクッ！！」
「ブシュッ！！」
「ギュリッ！！」
夜血「なんだよ……なんなんだよ……ナミ、おいナミ！！　……ちゃんと立てよ！！　……大丈夫だよ……。……船……船見つけたんだぜ。オイ！！　聞けよ……」
仲間「ゴゥ……ゴヒッ……い……行けや、夜血。ゴポッ……ゴホッ……行けば気づくだろうよ。オメエが……この街に生かされてた事を……。オレタチに、この世を渡る羽が無い事に……」



夜血「濡れるぜナミ、こっちだ……。なんだよこの船、揺れんなよ」
那美乃「……夜血……」
夜血「しっかりつかまれよ、落ちんだろうがよ」
那美乃「……夜血……ゴメンネ」

夜血「早くよ、早く行かねえと朝が来ちまうじゃねぇ～か。おいナミ、なんなんだよ何で血が出てんだよ。止まんねぇ～じゃねぇかよ……。止まれよ！！　流れんじゃねぇ～よ」
那美乃「……ゴメンネ……」
夜血「なに謝ってんだよ、謝んじゃねぇ～よ」
那美乃「……ネェ、聞いて……」
夜血「なんなんだよ、これはよ！！」



那美乃「ネェ……夜血？　私の話を聞いて。あなたはとても優しい人」
夜血「なんなんだよ……この船……」
那美乃「だって……私なんかに優しくしてくれたもの。ただ、気持ちに正直なだけ……」
夜血「なに言ってんだよ、分かんねぇよう」
那美乃「こんな私を愛してくれて……アリガトウ。……次に生まれてくる時は……、……女として生まれてくるからね……」



夜血「ちょっ……ちょっと待てよぅ……。なに寝てんだよ。目、開けろよ。なんなんだよ……。おい、ナミ！！　ちょっと待てよぅ……置いてくなよ……。一人にしないでくれよぅ。なんだよこの船……沈んでんじゃねぇ～かよ。ナミ？　……ナミ！！　……笑えよ……笑ってくれよぅ……。一人にすんなよぅ……恐ぇ～じゃねぇかよぅ」

榊（さかき）銃士浪（じゅうしろう）



地上での斬り攻撃後に銃での追い打ちができるのが特徴。刀をおさめた撃備のかまえ中は、銃による攻撃を行なう。

オープニング

城下の外堀にかかる掛け橋の上で、二人の侍がすれ違おうとしていた。
「行けば死ぬぞ」
「十四郎、オヌシが守ってくれるではないか」
すれ違いざまの言葉を残し、互い方向へと歩いていく。
それから半刻後、その答えは出た。
「まて！　死ぬな！！　…………」
「これでよい……私は……本望だ……十四郎……十四郎……」
（なぜだ？！　なんの意味がある！　何の為に死ぬ……）
女は、うなされている男を揺り起こしていた。
男が悪夢から醒めて、その視線の先におぼろげに見る女の顔……美しい青い瞳。
「……銃士浪、大丈夫なの？　……なによ？私が天女にでも見えた」
「……すまん。只なんとなく、昔の知り合いに似てたんでね」
「あら、じゃあ飛び切りのイイ女ね」
「悪いがそいつは、かたぶつの侍だ」
と木陰から起き上がり歩き出す。
「なっ！　……待って、て事は……男！　ちょっと何処行くのよ？」
問い掛けるサヤに振り向くことなく銃士浪がいう。
「立ち止まっちゃいられねぇんだよ、オレは」
飄々とした後ろ姿をみせたまま、銃士浪は木漏れ日の中へ消えていく。

4人目対戦前（vs 十六夜夜血）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

5人目対戦前（vs 七坐灰人）

灰人「…………」
銃士浪「んっ？　何だ、なんか用かい」
灰人「オメエよぅ、なんであんな女とつるんでんだよ」
銃士浪「女……。あぁサヤの事か」
灰人「なんでか、聞いてんだよっ！！」
銃士浪「ん～っ。まぁ～単なる成り行きだな」
灰人「成り行きだと」
銃士浪「オマエ？！　もしかしてホレたのか、サヤに？」
灰人「んだと、コラッ」
銃士浪「まぁそうカッカすんなよ。冗談だ、すまん」
灰人「イラツクぜッ、オメーといい、あの女といい」
銃士浪「何かアブナイなぁ、オマエ」

7人目対戦前（vs 飄衆）

九葵蒼志狼のBパートと同じデモが流れる

7人目対戦後（vs 飄衆）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

9人目対戦前（vs 九葵蒼志狼）

蒼志狼「…………」
銃士浪「……んっ！！　……オマエ、どっかで？」
蒼志狼「逃げ出しても、刀は捨てられなかったようだな」
銃士浪「！！！！！　そうか、あん時のチビか！」
蒼志狼「無駄口は、終わりだ」
銃士浪「はっはっは、相変わらずかわいげがねえガキだぜ」
蒼志狼「悪いが斬らせてもらうぞ」
銃士浪「悪いなら、斬るなよ」

14人目対戦前（vs 朧）

銃士浪「ずいぶん探したぜ」
朧「ヌシ如き若造が、天に挑むつもりか」
銃士浪「七年前……オマエ達が殺した侍達の死に様……。ヤツらは何の為に散っていったか、どうしても答えが聞きたくってな」
朧「七年前？　そのような蟻のような事、記憶にも残らんわ」
銃士浪「アリ、だと」
朧「そうよ。高く堅固な城を築くのに、蟻の数など数えておれんというたのよ」
銃士浪「…………」
朧「弱く、無知な者共の時代は終わる。強く気高い者のみ生き残れる時代が来るのじゃ。クックックッ、その獣の目。……ヌシもその時を強者として、生き抜いてみたらどうじゃ」
銃士浪「…………」
朧「すべては、あのお方のおられる、この場所から始まるのじゃ」
銃士浪「…………」
朧「今の世に背を向けたヌシの事、少しは買うておるのだぞ」
銃士浪「……臭うぜ」
朧「何じゃと！！」
銃士浪「この腐りきった城が、屍の上に築いたオマエ達の楽園か」
朧「ぬかせや、小僧！！　ヌシ如き若造が、あのお方の苦痛と悲しみが分かるか！！」
銃士浪「……分かるかよ……」

エンディング



十四郎「姫の影武者、引き受けたそうだな」
嗹蓮「それがどうかしたか？」
十四郎「何故だ！！」
嗹蓮「何故？　主君の盾となりその身を守る。それが侍の務め」
十四郎「…………。行けば死ぬぞ」
嗹蓮「十四郎……お主が守ってくれるではないか」

☆

十四郎「待てっ！！　死ぬな嗹蓮！！」



嗹蓮「これで良い……私は本望だ、十四郎……。女としてではなく……同じ侍として、お前の胸で死ねるのだから……」

☆

銃士浪「自らの命を捨ててまで……この世は守る価値があるのか……嗹蓮」



迅衛門「榊、嗹蓮……。忘れられんようじゃのう」
銃士浪「……迅衛門か」
迅衛門「おまえが幕府を敵に回してまで背負った痛み、まだ消えぬか、龍巳十四郎」
銃士浪「消し去りたいが、その術（すべ）がまだ見つからないんでね」
迅衛門「……おまえが、ワシらの前から姿を消した後……幕府より命が下った。龍巳十四郎……おまえを討ち取れと。できれば出会わずに……友として一生を終えたかったぞ」



銃士浪「どうしても、やるのか？」
迅衛門「ワシも嗹運も、同じ侍じゃ。侍とは主君を守る為に死ぬ。そして、主君は民衆を守る為に生きる」
銃士浪「なあ、迅衛門よ。もし侍が必要の無い時代に生まれ変われたら、もう一度酒を酌み交わそうぜ」
迅衛門「あぁ、約束だぞ」
銃士浪「その為に、オレはオマエを斬る！！」
迅衛門「その時代を築く為にワシもおまえを倒す！！」
銃士浪「…………」
迅衛門「…………」



銃士浪「セイヤッ！！」
迅衛門「ドリャッ！！」
銃士浪「…………」
迅衛門「…………。……グッウゥゥッ」



銃士浪「すまねえな、迅衛門。立ち止まっちゃいられねえんだよ、オレは」
迅衛門「ワシは、もうおまえを追わぬ……。だが聞け。いくら名を変えようと、幕府は、おまえを追い続けるだろう。行けい、十四郎！！　約束の……時代の為に！　…………」



銃士浪「オレの名は榊、銃士浪だ」

吉野凛花（よしのりんか）



小柄ながら太刀を使うので、リーチは長い。2種類のかまえから派生する技でガード方向を揺さぶっていける。

オープニング

反幕府組織がある居住区の一軒家に、一人と一匹が住んでいる。吉野凛花と愛鼠・鉄之介である。
そもそも、彼女はここ、離天京の生まれではない。名立たる武家の息女であった。その父は夢想夕雲流という新剣術を編み出した程の人物であり、大名御抱えの指南役でもあった。そんな父が、謀反を企てたとして、藩に追われ、母は陰謀の犠牲となり、父もまた、離天京で幕府の手により捕らわれ打ち首となった……。
全て失い生きる屍になっていた所を、この居住区に住む人々に救われたのだ。銃士浪とサヤ（沙耶）に出会ったのもここである。恵まれた環境には程遠い暮らしだが、人々の澄んだ心が、閉ざした心を幾分か癒してくれた。此処でない所で生き長らえても、廃人同様の生き方しか出来てなかったであろう。
もう甘えてばかりはいられない……鉄之介に呟く。
「いつか、今の自分から抜け出せる日が来るはず……。その時はここから出よう、オマエと、この父さんの剣と共に」
己の決めた道に向かって一人と一匹が、いま旅立つ。

4人目対戦前（vs 十六薙夜血）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

夜血「おい、小娘」
凛花「…………」
夜血「ここは、是衒街だぜ。アンタみたいなオジョーチャンがくる場所じゃないんだよ。ママのひざの上にでも帰りな」
凛花「行こう、鉄之介……」
鉄之介「ヂッ」
夜血「オイ！！　待ちなよ、金がいるなら、オレが買ってヤルヨ、オジョーチャン」
凛花「男がベラベラ喋るんじゃないよっ！！」
夜血「なんだと！！　アンタ、泣きたいらしいな。イイヨ……ナケヨ。タップリと時間をかけてな！」

7人目対戦前（vs 羅衆）

九葵蒼志狼のBパートと同じデモが流れる

7人目対戦後（vs 羅衆）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

9人目対戦前（vs 九葵蒼志狼）

凛花「あんたも、ヤツらの仲間だろ」
蒼志狼「オレには関係のナイ事だ」
凛花「ウソをいうんじゃないよっ」
蒼志狼「…………」
凛花「じゃあ、その腰につけてる物はなんだい。お前達侍は、いつもウソばかりだ。弱い者にしかその飾り物を抜けない、腰抜けばかりさっ！！」
蒼志狼「そんな事で、オレにからまないでくれないか。この世で生きていたいのならば強くなればいい」
凛花「そんな事だって……。あんたたちのような奴のために……。何人の人間が辛い目に遭っていると思ってるんだ！！　なぜ、あんたたちみたいな奴が……」
蒼志狼「訳など聞くな。それが現実だ」
凛花「何だって！！　じゃあその太刀を抜きな！！　あたしが、現実とやらを見せてやるよ」
蒼志狼「眠いんだ……。静かにしてくれ」

11人目対戦前（vs 花房迅衛門）

迅衛門「もしっ！！　そこの娘」
凛花「……侍？」
迅衛門「一つ尋ねるが、もしやその細腕で剣を振るうのか？」
凛花「だったらどうなんだい」
迅衛門「うむ～ぅこの離天京、何という所じゃ。こんな娘子までが、生きるのに剣が必要とは……。狂っとる」
凛花「そういう偽善が、この世を作り上げたんだよ。あんたたち侍がねっ！」
迅衛門「偽善っ！　娘っ、侍が偽善だというのか？」
凛花「弱い者を踏みつけて、私腹を肥やす。それしか考えてないのさ、侍なんて」
迅衛門「武士道とは、そんな物ではないぞっ」
凛花「ならばその武士道とやら、あたしに見せてみな！！」
迅衛門「いっ、いやそれがしは、そんなつもりでは……」
凛花「つべこべいってんじゃないよ。いくよっ！！」

エンディング



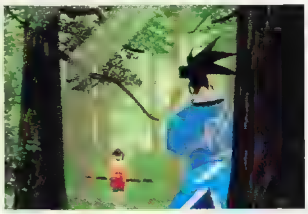
凛花「『生きていたいのなら、強くなれ』って。今なら少しだけど、分かった気がするよ。ちっぽけなアタシなんかより、あの村の人たちの方が、何十倍も、強く生き抜いてる」
蒼志狼「…………」
凛花「私、この島から出て行くよ、鉄之介と、この父さんの剣と共に。今なら、こんな自分から抜け出せると思うから」
蒼志狼「…………」



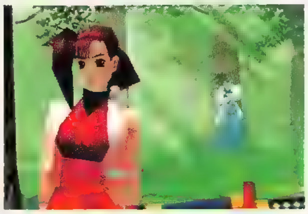
凛花「今度は何も言ってくれないの……。仕方ないよね、あんな事したんだから……。……じゃあ、行くよ。元気でね、色男」



凛花「今はまだ言えないけど、この次に会うとしたらきっと言えるはず……。『アリガトウ』って」
鉄之介「ジッ～～ッ！！」



蒼志狼「…………。……スゥーーー……スゥーーー……スゥーーーッ」



七坐灰人（かなくらはいと）



基本技の多くが複数ヒットするため、キャンセルが容易。突進技など、使い勝手のいい必殺技もそろっている。

オープニング

この男、離天京にある色町〝是衒街〟を仕切る侠客集団の裏頭である。呼び出された野原に行くと、ならず者達の群れが男を囲んだ。多勢と云う状況に勝利を確信し、薄笑いを浮かべるならず者達。
冷やかな灰人の瞳が、囲んだならず者達を見ている。デジャビュが灰人を襲う。
……幼少の記憶
……異人……女郎
……其の間に生まれし子
……どっちつかず……灰色
……ネズミ……嫌悪
……嫌悪……嫌悪
……猫に弄られる鼠
……流れる血
……赤……赤……赤……
灰人の中で心の糸がキレた。同時に、凄まじい速さの逆手居合いが連斬されてゆく。
残ったのは、ならず者の頭が一人。血の海のなか、息を切らす灰人は、懐から取り出した秘薬を噛んだ。すると乱れた呼吸が、嘘のように戻っていく。灰人の表情が恍惚へと変わる。最後の一人に向かって、狂ったような叩き付ける居合が繰り出された。
赤い雨が降る。舞い散る血飛沫に、再びデジャビュが灰人を襲う。
……至高の赤……矛盾
……最近見た赤……白い肌の男
……己を見下した真紅の瞳……
「驕るな！」
ギラギラと光るその目には、もはや目の前の屍の姿など映ってはいなかった。

4人目対戦前（vs 九葵蒼志狼）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

5人目対戦前（vs 服部半蔵）

伊賀忍者「……御屋形様」
半蔵「うむ」
伊賀忍者「三刃衆が根城、やはりこの真上。しかるに、影多き事ゆえ進入の際、てこずるやも知れませぬ」
半蔵「案ずるな、こちらもまた影！！　で、大師様の方は？」
伊賀忍者「三刃のうち二刃の姿以外見えませぬ」
半蔵「うむ。では、見えぬ一刃と大師様の居場所を探れ」
伊賀忍者「ハッ！！　……?!　御屋形様！！」
半蔵「ここはもうよい。行け！！」
伊賀忍者「ハッ！！」
灰人「…………。オイッ！　オメエ、ここの兵隊か？」
半蔵「この間合いまで気配を悟らせんとは」
灰人「何寝言イッテんだよ、オメエはよ」
半蔵「お主ただ者ではないな」
灰人「何なんだよ。あの赤目ヤロウの下っ端かって、聞いてんだよ」
半蔵「……お主に恨みはないが、死んでもらう」

灰人「クックックッ。何か良く分かんねえが、面白くなってきたじゃねえか、ナァ!!」

10人目対戦前（vs 朧衆）

乱鳳のDパートと同じデモが流れる

10人目対戦後（vs 朧衆）

九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

サヤ「…………。あら、お兄さん。そんなに見つめられたら、いくら私でもテレちゃうわ」
灰人「…………」
サヤ「でも気持ちは分かるわ。イイ女ですもの、私って」
灰人「…………」
「ブチッ!!」
サヤ「でもあなたみたいな人、好みじゃないのよ。ゴメンネ」
灰人「…………」
「ブチッブチッ!!」
サヤ「なんかさっきから、あなたの頭で変な音がしてるんだけど……？」
灰人「ナンデインダヨ」
サヤ「なんでっていわれてもぉ」
灰人「テメエみたいなのがいるから、イラツクんだよ」
サヤ「何？　……もしかして私、キラワレテルの？」
灰人「ムカツクンダヨ、テメエラミタイナノワ」
サヤ「……？　あら？　……良く見たらあなた、この国の人っぽくないわね……」
「ブチッブチッブチッ!!!!!」
サヤ「ふ〜ん。あなたの過去は知らないけど、人を見た目で判断するなんて。はやらないわよ、今時」
灰人「騒るな!!」

14人目対戦前（vs 九鬼刀馬）

灰人「やっと見つけたぜ。あんまり手間取らせんなよ」
刀馬「貴様、何者だ？」
灰人「何いってんだ、オメエ。この前見ただろ」
刀馬「見た？」
灰人「オレの事見てただろ」
刀馬「失せろ。死にたくなければ、己の立場をわきまえろ」
灰人「騒るな」
刀馬「消えろ。生きていたいのなら」
「ブチッ!!」
灰人「オメエよ、濁ってんだよ。濁った色はイラツクんだよ!!」
刀馬「ネズミに言葉は通じない様だな」
「ブチッ!!　ブチッ!!　ブチッ!!　ブチッ!!」
灰人「ダマレ!!　……テメエは、ダマッテ狩られろ」

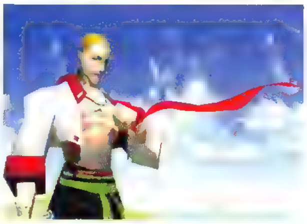
エンディング



女「ねえ……どの色が好き？」
少年「……赤」
女「青い色じゃだめ？」
少年「……赤がいい」
女「じゃあ、紫色は？」
少年「濁った色はキライだ……。夕暮れの色も、桜の色も、夏の海の色も……濁ってるからキライだ!!」
女「……困った子ね……」
少年「赤色がいい、赤じゃなきゃ嫌だ」



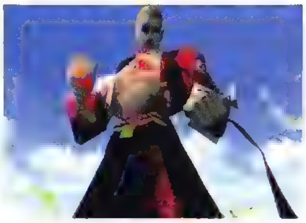
子供A「おまえ、女郎の子だろう」
子供B「おまえの父ちゃん、何処だよ」
子供C「イヒヒッ、異人の子」
子供A「違うぜ、ねずみの子だぜ」
子供C「こいつ、血まで灰色だぜ、きっと」
少年「……赤だ……ボクの血は……赤色だ…」



灰人「……俺の血は……。俺の血は赤だ!!」



灰人「……グッ……」
「ゴフッ!!!!」



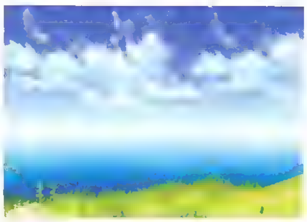
「ゴフッ」
灰人「……こいつのせいか……。百慈のヤロウ……。チッ、イラツクぜッ……まったくよ。…………」



謎の老人「おまえさんはギラギラしすぎとる。まるで抜き身の刃、そのものじゃ」
灰人「…………」
謎の老人「抜き身の刃は、諸刃の剣じゃ」
灰人「…………」
謎の老人「聞け!!　海を渡れ。ここからはるか東の方角に『自由を司る国』がある」
灰人「…………」
謎の老人「今はまだ、絶望の時ではない」
灰人「……自由……」



灰人「……『自由の国』だと……」
「ゴフッ……ゴフッ!」
灰人「…………。クッ……。クックククハハハ。……なあ、じいさんよ……行けんのかよ……こんなオレでも……。……行けるんならよぅ……」



灰人「行ってみてえなぁ……」

つむじ風(かぜ)の臥龍(がりょう)



ジャンプの滞空時間が極端に短い。リーチはないが、相手の懐にもぐりこむのに十分なスピードを持つ。

オープニング

離天京の奥深く、断崖絶壁の上にある牢屋。そこに男が一人、投獄されている。日本全域を縄張りとした大山賊団の首領・「つむじ風の臥龍」である。
この男は捕らえられたのではなく、己と引き換えに、仲間の安全を保障させる為に投降したという、経緯の持ち主であった。
娑婆のような、刺激も快楽もない平穏な年月が過ぎていく。だが、ささやかな楽しみが一つだけあった。それは格子戸から見える、建造物の高見台で月の光を浴びながら沐浴する、白い肢体の神々しい女である。臥龍の空想では、未来の伴侶にまで膨れ上がっていた。それに月夜でない時に、出てくる男も知っていた。白い肌に赤眼の剣士。凄まじい剣気を放ち鍛錬するその様は、只者ではないと察知できる。
ある月夜の事、だらしない顔で沐浴に見入っている臥龍のもとへ、子分のチョビ助があらわれ、
「オォォォォオヤビィィン〜。いいい生きてたんでやすね!」
そう叫んで号泣し、山賊団の仲間が皆殺されたことを告げる。呆然とする臥龍が、鉄格子の前で崩れ落ちる。
「……外道めが、許せねぇ!　……よくもワシとの約束を!!」
失った仲間の顔と共に、あの美しい女の姿がよぎる。これでは、あの剣士に捕らわれているであろう女の命も危うい。
「……ぬぬぬぬ、未来の伴侶まで殺らせはせんぞ!」
臥龍の勘違いかもしれない。しかし、牢屋の扉は爆音と共に砕け散った。

2人目対戦前（vs 服部半蔵）

ちょび「おやびぃ〜ん、待ってくだせぇ〜」
臥龍「オゥ、チンタラすんじゃね〜や。ちょび、オゥ」
ちょび「そ、そんなぁ〜速すぎるんでさぁ、おやびんがぁ」
臥龍「オゥ、そんな事よりこんな牢屋とはよ……さっさとオサラバしようぜ、オゥ」
ちょび「へいっ、がってんでさぁ〜」
臥龍「んっ?!　ちょっと待てや、ちょび」
ちょび「なんでやす、おやびん」
臥龍「……オゥ!!」
ちょび「へいっ!!」
臥龍「お前じゃねえ〜や、ちょびこう」
ちょび「へっ?」
臥龍「オゥッ!　そこの闇でコソコソ隠れてるネズミヤロウ!!　出てこいや、オゥ」
半蔵「黙ってやり過ごせば、死なずにすんだものを」
臥龍「なんだと、オゥ。この山賊中の山賊……つむじ風の臥龍にむかってやり過ごせだと、オゥ!!」
ちょび「おやびん、カックイーッ!　カックイイッスよ!!」
臥龍「オゥ、ちょび助。隠れてな」
ちょび「へイッ、もう隠れてやす」
半蔵「お主に恨みはないが、姿を見られては仕方がない。闇に滅せよ」
臥龍「オゥ、しゃらくせい。やってやらあ、オゥ」

4人目対戦前（vs サヤ）

九葵蒼志狼のAパートと同じデモが流れる

9人目対戦前（vs 無限示）

ちょび「おやび〜ん、はやくぅ。早く来て下せい」
臥龍「オゥ、何急いでんだい、オゥ」
ちょび「花が、花がいっぺい咲いてるんすよぅ!!」
臥龍「オゥ、何だこの一面の花は、オゥ」
ちょび「分かんないっすけど。きれ〜だなぁ」
臥龍「オゥ、離天京にこんな所があるなんざ聞いた事もね〜ぞ、オゥ」
ちょび「ほんとにきれ〜だなぁ〜」
臥龍「オゥ、いつまでニヤニヤしてんだ、オゥ。いくどっ!!」
ちょび「えっ?　どこへでやす?　あ〜っ、あんな所に建物が。待ってくだせい、おやび〜ん!!」
臥龍「オゥ、ちょび。何の建物だ、こりゃ?」
ちょび「そんな事オイラに聞かれてもぉ〜。…………。ヒッ!!　ヒィ〜ッ!!!」
臥龍「オゥッ!!　ちょび助、どこ行くんだ、オゥ」
ちょび「オッ!!　オヤビ〜ン、後ろ、後ろ!!」
臥龍「何、後ろだと……!!　何だ、テメエは、オゥ?」
無限示「ウヌのような、醜い姿でっ!!　我が神聖なる聖域を汚した罪、死をもってあがなえ!!」

10人目対戦前（vs 朧衆）

乱鳳のDパートと同じデモが流れる

10人目対戦後（vs 朧衆）

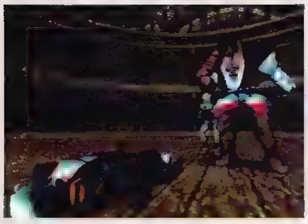
九葵蒼志狼のCパートと同じデモが流れる

14人目対戦前（vs 九鬼刀馬）

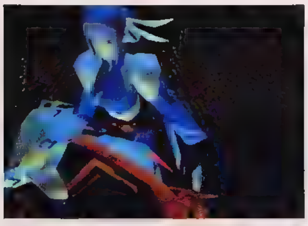
臥龍「オゥ!!　ついに見つけたぞ、この大悪党め」
刀馬「何だ、貴様」

臥龍「オゥ、知らばっくれるんじゃねぇ～ぜ、オゥ。よくも、ワシのかわいい子分達を手にかけてくれたな、オゥ」
刀馬「…………」
臥龍「それに、罪もねえあの姫さんまでさらうたぁ～、この人でなしめが、オゥ。何処へ隠したんだ！！　ワシの花嫁をよ」
刀馬「貴様……世迷い言もそれぐらいにしておけ」
臥龍「オゥ！！　このつむじ風の臥龍、山賊の名に賭けてテメエを成敗してくれるわ、オゥ」
刀馬「オレは、二度と同じ事は言わん。死ね」
臥龍「オゥ、兄ちゃん。渡世の波は海よりしみるぜ、オゥ」

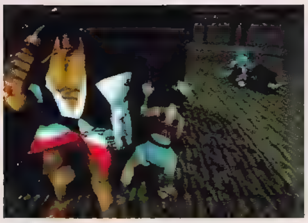
エンディング



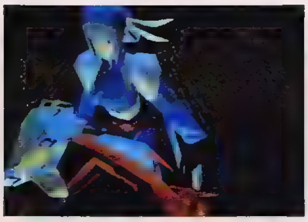
臥龍「オゥ若ぇの。おめえ、なかなかの男っぷりだったぜ。だがな、この臥龍様に挑もうなんざ100年早いぜ、オゥ」
ちょび「かっ、かっくいい～。かっくいいなあ、おやびん」
臥龍「んっ？　オゥ、ちょび。誰か来る。面倒だ、隠れろ！！」
ちょび「合点でやす」



命「誰？　……刀馬様？　…………。どうなされたのですか、刀馬様！！　誰が、誰がこんなひどい事を……」



臥龍「…………」
ちょび「おっ、おやびん。あの娘、おやびんの花嫁では……？」
臥龍「静かにしろ、ちょび助」
ちょび「エ、エへへ。何だかあの二人～～、あやしいですね～ぇ」
臥龍「…………」



命「刀馬様……。もう私は、あなたの傷つく所を……見ていられない……」



臥龍「……帰るぞ、ちょび助」
ちょび「えっ、え～っ。いいんでやすかぁ、花嫁は？」
臥龍「野暮な事言うんじゃねぇぜ……。人の恋路を邪魔するヤツァ、馬の耳にふんどしって言うだろうが、オゥ」
ちょび「むっ、難しい事知ってやすねえ～おやびん」
臥龍「あばよ、月下の花嫁。いい夢だったぜ」
ちょび「しっ、シブイっすよ～っ。シブすぎるぅ～」



ちょび「おやびん？　何で馬屋なんかに来るんすか？」
臥龍「バカヤロウ！！　オゥちょび、転んでもワシらは山賊だぜ！！　女の心は盗めなかったが、あの兄ちゃんの馬を頂くのよ」
ちょび「さすがっすね、おやびん！！」
臥龍「見てみろ、いい馬じゃねぇ～か、オゥ」
ちょび「おやびん、それであっしの馬は？……まさか……」
臥龍「可愛いじゃねぇ～か、えっ、ちょび助」
ちょび「そっ、そんなぁ～っ」



臥龍「オゥ、ちょび。早く来い！！」
ちょび「待って下さいよぅ、おやび～ん」
馬「ヒヒィーーン！！」
臥龍「モタモタしてっとお天道様に笑われるぜ、オゥ！！」



ちょび「つっ、つらいっすよぅ……」



ちょび「おやびぃ～～～～ん！！」

CPU専用キャラクター

九鬼刀馬（くきとうま）



必殺技からの派生が強力。ただし、コマンドが複雑なため、確実にキメていくには入力の正確さが要求される。

オープニング

離天京の覇業三刃衆が住む城郭の最上階。月夜の光の下、白い肌に赤眼の九鬼刀馬が、剣気を放ち精神集中している。その背後に忍び寄る影。
次の瞬間、烈風のような直線的な突きが、好々爺の額の寸前で止まっていた。刀馬は表情を微動だにせず、見下ろして好々爺に言葉を吐き捨てる。
「キサマ、次は無いぞ」
この好々爺の正体は、刀馬と同じく三刃衆の一人、朧であった。
「ふぉふぉふぉ、そう怒られますな。刀馬殿に良い知らせを持ってまいった」
そう刀馬をいさめてから、九葵蒼志狼が公儀隠密の命をうけ、離天京に入ったとの報を伝える。
皆伝の太刀に隠されていた証文。暁色の輝きを放つ己の愛刀と、義父の実子・蒼志狼が持つであろうもう一本の太刀。
奴なら証文の謎を知っているはず。
……色素欠乏という呪われた肉体
……陰惨で絶望的な幼少期
……強さへの憧れ
……秘剣という希望の光
……強さへの執着
師である義父を殺す事さえ、この心は厭（いと）わなかった。その先に、最強という称号があるならば……。
「蒼志狼……オマエが来ずとも、この俺から出向いてやる」

4人目対戦前（vs サヤ）

ナコルル「お願い……。話を……聞いて……。どうか……。お願い……。私の……話を……。聞いて……」

5人目対戦前（vs 花房迅衛門）

迅衛門「……！！　な、なんと、お主は刀馬！」
刀馬「老いたな、迅衛門」
迅衛門「三刃衆に鬼神の如き剣士がおると聞いていたが……こんな所で出会うとはな」
刀馬「フン！　今だに腐った世のために励んでいようとはな」
迅衛門「育ててもらった恩も忘れ、親をもその刃にかけた……ヌシには分かるまい。それこそが武士道っ！！」
刀馬「フン、オマエたちには見えない次元もある」
迅衛門「ならばとくと見よ！！　武士の生き方をっ！！　これが侍の魂じゃっ！！！」
刀馬「笑止」

8人目対戦前（vs 七坐灰人）

灰人「やっと見つけたぜ。あんまり手間取らせんなよ」
刀馬「貴様、何者だ？」
灰人「何いってんだ、オメエ。この前見ただろ」
刀馬「見た？」
灰人「オレの事見てただろ」
刀馬「失せろ。死にたくなければ、己の立場をわきまえろ」
灰人「驕るな」
刀馬「消えろ。生きていたいのなら」
『ブチッ！！』
灰人「オメエよ、濁ってんだよ。濁った色はイラツクんだよ！！」
刀馬「ネズミに言葉は通じない様だな」
『ブチッ！！　ブチッ！！　ブチッ！！　ブチッ！！』
灰人「ダマレ！！　……テメエは、ダマッテ狩られろ」

10人目対戦前（vs 榊　銃士浪）

ナコルル「お願いです。どうか、私の話を聞いて。私は光の巫女。名をナコルルと言います。私は朧の呪術によって、ここでは力が出せないの。朧は邪悪を滅ぼす光の巫女の存在を恐れているから。そして今、ついに朧が動き出してしまった。このままでは、弱い者が生きていけない世界になってしまう。しかし、それは貴方の目的では無いはずです。貴方は剣の道を選んだ人。剣の道を極めんとする人。破壊とは何ら関係の無いはず……。お願いです……。これ以上、邪悪な意志を身にまとった朧に付くのはやめて……。そして、信ずる剣の道を。正しい剣の道を選んで。封印が……強く……なって……きた……。もう……だめ……。どうか……貴方の道を……選んで……」

☆

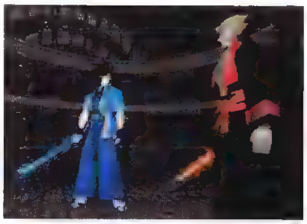
お侍「たっ助けてっ！！　助けてくれっ！」
銃士浪「オッ、オイ？」
お侍「助けてくれ！　鬼だ！　あっ、あいつは鬼神だっ！！」
銃士浪「そうか、鬼神とは面白い話だが、敵に助けを求めるなんて、斬られても文句は言えねえぜ」
お侍「さっ榊！！　ヒィィーッ！！」
銃士浪「オイ！！　冗談だ……。何だ、あいつ？　何だか騒がしいヤツだなぁ。……ん？」
刀馬「…………」
銃士浪「おっオマエ……刀馬？」
刀馬「榊とは。貴様も腑抜けた様だな、十四郎」
銃士浪「ああ、嫌になっちまったんでね、侍が」
刀馬「フン！！」
銃士浪「それより、オヤジを殺したって風に聞いたが本当か？」
刀馬「ならば斬るか、龍巳十四郎！！」
銃士浪「…………。いや、やめとくよ。人の生き方に干渉できる身分じゃないんでね。じゃあな」
刀馬「三刃衆、朧」
銃士浪「……！！　何故オマエがその名前を」
刀馬「今は故あって同胞の身」
銃士浪「で！！　ヤツは今何処にいる！！」
刀馬「知りたくば、オマエの剣で聞け」
銃士浪「…………」
刀馬「どうした、十四郎。御庭番で唯一オヤジをも凌ぐとまでうたわれたその剣、錆びついたか？」
銃士浪「すまねえな、刀馬。立ち止まれねえんだ。立ち止まっちゃいられねぇんだよ、オレは」
刀馬「その獣の目……錆びついてはいない様だな」

13人目対戦前（vs 九葵蒼志狼）

刀馬「待っていたぞ、蒼志狼」
蒼志狼「…………」
刀馬「まさか我が流派の証がもう一刀あるとはな」
蒼志狼「オヤジは何も言わなかったのか」
刀馬「オレの誤算だった。言う前に斬り捨ててしまったようだ」
蒼志狼「刀馬っ！！」
刀馬「蒼志狼……オレが憎いか？」
蒼志狼「勘違いするな、オマエの流派じゃない。オレの流派だ」
刀馬「……。変わらぬな、オマエは。ならば、昇れるか蒼志狼！　オレより高い次元に！！」
蒼志狼「オマエはオレの場所じゃない」

エンディング

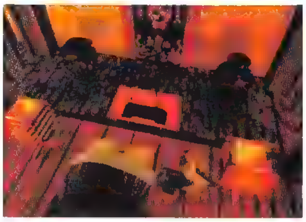
刀馬「俺の流派だと……。笑止。弱き者は、強き者に喰われる定め。たとえ狼であろうと、虎に喰われるが運命。蒼志狼、その刀貰い受けるぞ」



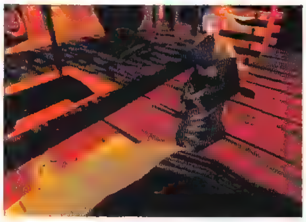
蒼志狼「……オレの刀だと言ったはずだ」
刀馬「何！ ……まだ生きていたか」
蒼志狼「言ったはずだ。オマエはオレの場所じゃない」
刀馬「黙っていれば生きられたものを。キサマの行き場所は決まっている。あの世だっ！！」
蒼志狼「刀馬、覚えておけ……天上天下唯我独尊。たとえ、仏が立ちはだかろうとも俺は俺の道を行く」
刀馬「フッ……ならば最後の力を使って、我が首に喰らいついてみろ！！」
蒼志狼「オマエはまだ気づかないのか、自分が怯えている事に。まるで怯えきった猫だな」
刀馬「怯えているだと……なめるな、蒼志狼！！」

☆

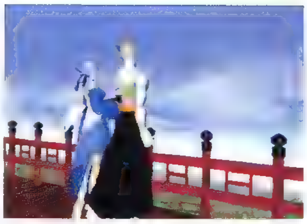
刀馬「…………………………蒼志狼。……何故だ。……怯え……だと。……この刀馬が」
？？？「刀馬……刀馬、刀馬様……」



命「刀馬様……」
刀馬「……命……か」
命「良かった……。生きていてくれて……」
刀馬「生きて？」
命「はい……。三日三晩、刀馬様は眠り続けていたのですよ」
刀馬「眠っていた？ ……蒼志狼……ヤツは！！」
命「刀馬様、あなたはあの方に敗れたのです……」
刀馬「何だと！！ では、何故生きている！！」



命「蒼志狼様は、言っておられました。刀馬様の氷の心が溶かされた時、あなたの大河は流れ出すだろうと……。そして私にあなたを託されて、あの方は去って行かれたのです」
刀馬「あの蒼志狼が、オレを生かしただと……。命、オマエがオレを介抱したのか？」
命「……はい」
刀馬「そうか……。すまなかった……」
命「刀馬……様……」
刀馬「命、オレを外に連れ出してくれるか」
命「は……はい」



刀馬「……美しい空だ。命よ……蒼志狼は言っていた。ヤツの目指す場所はあの美しい空だと……」
命「あの方らしい言葉ですね」
刀馬「…………。……蒼志狼……。オマエは……オマエは未来永劫この空を……キサマを見上げて生きろというのか」
命「刀馬様？」



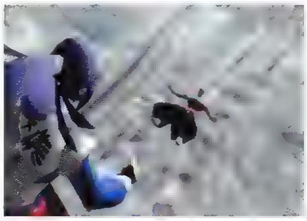
刀馬「この忌まわしき無限の空を見上げて、生き恥をさらせというのか！！」
命「……何故……」
刀馬「軟弱な、この軟弱な精神がヤツとオレとの差か！！ まだだ。オレの目指す領域は、絶対的零！！ このままでは終わらん、蒼志狼。この身を生かしたキサマを、オレは許さん」
命「どうして……あなたは何故あの方を……。人の心を受け入れようとしないのですか！！」
刀馬「命よ……何故泣く……。オマエ……オレを愛しているのか？」
命「あなたは愛しい方……だから悔しいのです。あなたの心がどんどん凍りついて行く。私はそれを溶かしたい……」



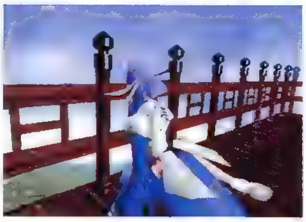
刀馬「溶かすだと？ …………。フッ、オレの心になど誰も踏み込めん。オレは、誰よりも深く高い次元に君臨する。命よ！！ オレを愛しているならば、その為の糧となれるか！！」



命「それで……それであなたが救えるならば……。私は、この身を捧げます」



刀馬「ならば待っていろ、オレは再び戻ってくる。オマエとヤツを我が剣の糧とする為に！！」
命「刀馬様！！」



命「…………。刀馬様……」

CPU専用キャラクター
（一定条件で使用可能）

命（みこと）



リーチが長く、遠距離戦が得意。ヒットすると時間を進めたりライフを回復させたりする、特殊な必殺技を持つ。

オープニング

いつも夢の中に出てくる、漆黒の死神……。「この世の全てを無に帰せ」と告げては自分の血が滾（たぎ）るのが分かる。誰なのですか……。明らかに違っている、この赤い眼の秘密。枯華院の皆も、覇王丸の叔父様でさえ教えてくれない。何故なのですか……。
そんな時、あらわれたのが私（わたくし）と同じ瞳の色をした、あの人……。全身に衝撃が流れる……。運命の出逢い。信じます……。
あなたと旅をして流れ着いたのが此処、離天京。覇業三刃衆・闇の巫女、今の私はそう呼ばれている。自分のなかで何かが制御不能になりかかっている。恐ろしい……。でも、あの人の為なら何だってしてみせる。
でも……でも……私が私で無くなっていく。別の自分が私を永久に、閉じ込めようとしている。
……助けて！ 刀馬様……
……助けて！ 叔父様……
神秘的な美しい命（ミコト）の寝顔が苦しそうに魘（うな）されていたが、やがて真紅の眼を見開き、悪魔的な微笑を浮かべ云う。
「オマエは、しばらく眠っておれ、ワラワが世を無に帰すまではな」

2人目対戦前（vs つむじ風の臥龍）

臥龍「オゥ！！ やっと会えたぜ花嫁！！ こう間近で見ると何だか恐ろしいぐらいに美しいのう。まるで、お月さんの様じゃ」
命「そこの男、ワラワに何か用かえ？」
臥龍「オゥ、ワシはアンタが月の出る夜、いつも悲しんでいる姿を見とった、オゥ」
命「ほう、ワラワの姿をのぅ」
臥龍「何、心配はいらん、オゥ。オマエさんをさらったあの黒い男は、ワシがきっちり仕置きしといてやる。だから安心して、ワシの嫁御になれや、オゥ！！」
命「オホホホホ。面白い男じゃのう。だが、戯れもたいがいにしやれっ！！」
臥龍「オゥ、何故か雰囲気がいつもと違うのう……？」
命「お喋りは終わりじゃ、男。ワラワが好きなら……黙って死にや」
臥龍「オゥ、女！ 黙って聞いてりゃ好き放題ぬかしやがって、オゥ。この臥龍様の男っぷり、とくと見ておけい、オゥ」

4人目対戦前（vs サヤ）

ナコルル「お願い……。話を……聞いて……。どうか……。お願い……。私の……話を……。聞いて……」

7人目対戦前（vs 十六夜夜血）

命「下賤のコウモリがワラワに何の用じゃ？」
夜血「チッ！！ その人を見透かした態度、いちいち気に障るんだよ、オマエ」
命「ホッホッホ。ワラワに向かって、よう鳴きよるわぇ。下衆の分際で」
夜血「このアマッ！！ その顔ズタズタにしてやるよ」
命「その薄汚く醜いオマエが、ワラワに盾突こうというのかえ」
夜血「邪魔なんだよ。アンタさえいなけりゃ、オレが三刃衆になれんじゃん」
命「ホッホッホッ。ぬかしよるわえ、こやつ。お主のような小賢しい虫ケラが、あの方の手足になろうとは片腹痛いわ。世迷い事もたいがいにしやれっ！！」
夜血「あの方？ ……クスッ。アンタ……あの九鬼とかいうダンナに惚れてんのか？」
命「なっ……何をいいやる！！ ワラワがそんな事……」
夜血「ハッハッハッ。イイツラしてるよ、アンタ。死んでもそのツラぶら下げてられるかい！！」

9人目対戦前（vs 眠兎）

命「……黒い影……。闇、凶々しい程の漆黒の闇……貴方は、誰？」
命（悪魔）「ダレ？ …………。ソナタがワラワを目覚めさせたのではないかえ……」
命「私があなたを？」
命（悪魔）「気づいておろうが、ソナタの血……。闇より生まれし魂……。ソナタの本来あるべき姿」
命「私の本当の姿……」
命（悪魔）「時は満ちた。仮初めの羽は捨てよ。解放せよ。闇を司る者……。それこそが真実」
命「……いや……嫌です。私はあなたなど呼んでいない！！」
命（悪魔）「ナニを恐れる！！ オマエはワラワ！！ ワラワを解放せよ！！ そして、全てを無に帰せ！！ そこに真の闇があるのじゃ！！」
命「……た・す・け・て……だ・れ・か……」
命（悪魔）「滅ボセ、全テヲ。殺セ、刀馬ヲ」
命「嫌っ！！ 誰か私を助けて。このままでは心が壊れてしまいそう……。………………………………………」
眠兎「殿ごらんち〜んっ！！」
命「………………………………」
眠兎「ほへっ?! 何故に？ ……何故に泣いとるの？」
命「……あなたは、誰？」
眠兎「んとね、ミントはミントって言うの。きれいな髪だね」
命「あっ、ありがとう」
眠兎「あんた、ミコトサマ？」
命「どうして、それを？」
眠兎「まりおが、言っとったの。ミコトサマはチョーキレイだって。それにエ〜チチしとる！！」
命「クスッ……ミントちゃんって不思議な子ね」
眠兎「なに！！ ぬねの。けど、なんかミコトサマってば、ランボーとにとる感じがするぞっ！なんでか？」
命「えっ？ ランボー？」
眠兎「オウ！！ ランボーだぜっ。けどランボーにはミントがおるから、だいじょ〜ぶなのね」
命「そう、あなたには大切な友達がいるのね」
眠兎「ほへっ?! 何それ」
命「私にはそんな友など……」
眠兎「なら、ミントとミコトサマはモトダチッ！！ まりおも、ダチモトっす！」
命「……ありがとう」
眠兎「ガンバレットモダチッ！！ ……んっ？ぬなっ！！」

命「ウッ!! ま、また来る、黒い影が……。ミント・ちゃん・に・げ・て……。は・や・く……」
眠兎「ヤヤッ。また真っ黒けなのねっ。何かやな感じっ!!」
命「に・げ・て!!」
『ゴゴゴゴゴゴゥッ!!』
眠兎「なんか、ムカチンだぜい!!」

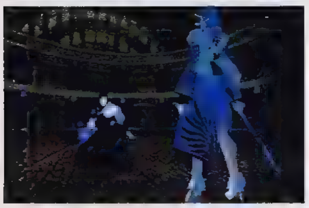
10人目対戦前(vs 柊 勇士浪)

ナコルル「命……私の話を聞いて。私の名はナコルル、光の巫女。私は貴方のことを知っているわ。貴方の苦しみも知っている。貴方は今、もう一人の自分と戦っている。命、決して闇の中に吸い込まれないで。貴方は朧と共に破壊の道に進むべき人ではないはずよ。闇の中の自分に打ち勝って。封印が……強く……なってきた……。もう……だめ……。みこと……自分を……取り……もどして」

13人目対戦前(vs 幽堕)

命「誰か……助けて。もう私には止めきれない」
命(悪魔)『全てを無に帰せ』
命「オジイ……サマ……。タ・ス・ケ・テ……。オジイサマ……。ク・ル・シ・イ……。ト・ウ・マ・サ・マ……。………………」
『ゴゴゴゴゴゴゥッ!!』
命(悪魔)「フフフフフッハハハハッ。しぶとい奴じゃ。素直にワラワを受け入れておれば、苦しまずにすんだものをのう。闇が来る、ワラワを救いに真の闇がのう……。愛しや。黒き者が、ワラワを解放してくれる。永かったわえ。あやつがわらわを封じ込めてより、ワラワの魂を解放する者をどれだけ待った事か。来たわえ。来たわえ」
幽堕「…………。オレを呼んだのはキサマか」
命(悪魔)「あぁっ。愛しや、あぁ。そうじゃワラワが、ワラワが呼んだのじゃ!! はよう、はようワラワの闇を解放しや!!」
幽堕「オレを呼んだのはキサマではない」
命(悪魔)「なっ!! 何をいいやる。ソナタを呼んだのはワラワじゃ!!」
幽堕「アスラよ。閉ざされし扉、今開かれた」
命(悪魔)「何をいうておる!! オオオゥ!!」
幽堕「あの時滅びるべきだったのだ、かりそめの魂よ。キサマは滅びる為に生まれてきた」
命(悪魔)「お願いじゃ、ワラワを救うてくれっ!!」
幽堕「時を司る者よ、キサマの行く場所は、無限の闇だ」

エンディング



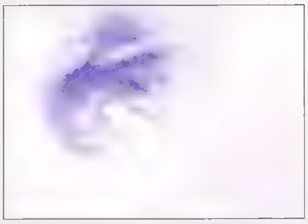
命(悪魔)「ホホホホ……。初めからワラワの言う事を聞いておれば、苦しい思いをせずに済んだものを。さあワラワを開放しや。この煩わしいひ弱な魂を、無に帰して、ワラワを解き放つのじゃ」
幽堕「その娘に転生するつもりか、かりそめの魂よ」
命(悪魔)「まだ苦しみたいのかえ?」
幽堕「オマエは滅びる為に生まれてきた……」



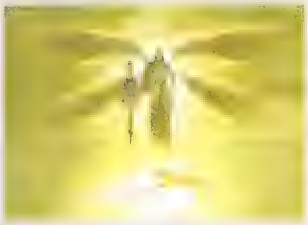
命(悪魔)「何……。な、何の真似じゃ!! ……!! お、おのれ小賢しい……。クッ……」
幽堕「忘れたのか、時の蛇ユガよ」
命(悪魔)「アッアアア……。クッ……」
幽堕「オレはアスラ(無き者)そして復讐者。オレは甦った。真の闇を統べる者として。無窮の闇に滅びろ」
命(悪魔)「ギッ……ギィィッ……ギッギァアアァ……!! ………………………………」



命(天使)「…………。……アスラ……。……父さまと……同じ名……。……私と同じ……真紅の瞳……。あなたは、一体誰なのですか……」
幽堕「聞け。ここから先は、オマエの来るべき所ではない」
命(天使)「あなたは……父さまなの……ですか?」
幽堕「オレの名はユダ……」
命(天使)「待って……待って下さい……。……お願い……お願い……………………」



アスラ「……命よ……。我が愛しい娘よ……」
命(天使)「父……様……」
色「ゴメンネ、命……」
命(天使)「母さま」



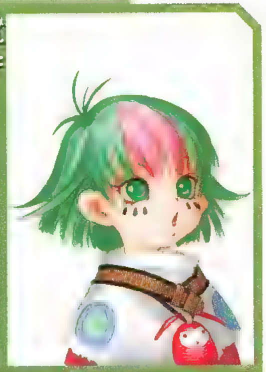
アスラ「命よ、聞きなさい……。あの者を追ってはいけない。あの者は私であって、私ではない……」
色「命、私たちのカワイイ娘……。生きなさい、自分の思うように。飛び立ちなさい……その清らかな翼で……」
アスラ「おまえの闇は滅んだ」
命(天使)「父さま、母さま……どこ……」
色「私たちはいつでも……」
アスラ「おまえと共にある……」



命(天使)「私と……共に……父さま……母さま……生きてみます……。私の思う生き方で……精一杯羽ばたいてみます。目には見えない、この純白の翼で……」

CPU専用キャラクター(一定条件で使用可能)

眠兎(みんと)



必殺技は乱鳳とほぼ同じ。しかし、➡+強攻撃やしゃがみ強攻撃など、乱鳳では強力だった技が弱体化されている。

オープニング

ある日のことでした。眠兎は街で『毬男(まりお)』という、滑稽な小男と出逢いました。眠兎は、すっかり気が合って毬男とお友達になりました。
毬男は手先が、とても器用であり、自分の身の回りの物はすべてお手製でした。眠兎は毬男が大切に持ち歩いていた、手製の『紅葉の猫鎚』(モミジのネコツチ)を気に入り、毬男からもらいました。
出会って間もなくの事、毬男は主人の家に帰るといって、眠兎の前から消えてしまいました。眠兎は、もう一度毬男に会いたいとお星様にお願いします。手掛かりといえば……
「オイラは朧衆の一員で、三刃衆の命様の御世話係している。命様は、優しくて綺麗な女(ひと)なんだ」
という毬男の言葉だけなのでした。
かくして眠兎の大冒険が、いま始まろうとしていました。

3人目対戦前(vs 大熊猫)

大熊猫「ヤバイ、激ヤバだ!! 本格的に妖精通信が通じない。このままでは、妖精さんにキラワレテシマウ~!」
眠兎「オッパイ、ボイーン!! オケツはプーリブリ!!♪ ひみつの花園、まっクロケェーーッ!!♪」
大熊猫「しっ!! しど~う、しど~う!!」
眠兎「ホェ?!」
大熊猫「な、な、何て歌を歌ってるんだ、オマエッ!! 良い子の歌じゃないだろうが!!」
眠兎「オッ!! ブタマンだ、ブタマン」
大熊猫「しっ! 失敬だぞ、オマエ~ッ!!」
眠兎「ふ~ん、ニクマン?」
大熊猫「いうなぁーーーーーっ!! 大体オマエは何だ!! 世界観を無視し過ぎだ! ていうかキャラ的に変だっ!」
眠兎「あんね、リューキューにいる鳥は飛べないって、オジイがいってたの。鳥のくせに変だよなっ!!」
大熊猫「えっ?! 何の事?」
眠兎「それじゃあれか? 遠くても『ソバ』と同じだなっ!!」
大熊猫「何? 鳥じゃなくて、ソバ? 何いってんの、キミ?」
眠兎「チューカマンは、さしずめあれだな」
大熊猫「エッ? ボクの事、何?」
眠兎「デブチンのバカチンだな」
大熊猫「キィーーーーーッ、さっきから何をいってんだ!! オマエなんて殺ってやる。この場で殺ってやる~ぅ!」
眠兎「ウケケッ。赤くなったらアンマンだよ、これじゃ」

5人目対戦前(vs 服部半蔵)

半蔵「…………。この金鉱の何処かに、城へと続く抜け道があるはず。何処だ?」
眠兎「ネェネェ、オッサン何してんの?」
半蔵「ナッ!! 何者だ!!」
眠兎「あつくねーの、そんなの着てて?」
半蔵「服部半蔵、一生の不覚! この様な子供に背後を取られるとは!!」
眠兎「くけけっ。オッサンうちひしがれてんのね」
半蔵「キサマ、三刃衆の手の者か?」
眠兎「んとね、夕方の雨って海の臭いがするのね。何で?」
半蔵「何故? と聞かれても、拙者には判りかねるが……」
眠兎「ぜってーするよなっ、海の臭いってば」
半蔵「そっ、そうでござるな……」
眠兎「ケッ!! そういう煮え切らない態度がこの国をダメにしていくんだよ、分かる?」
半蔵「た、確かにかたじけないでござる」
眠兎「あんね、ミントってばランポーといつか、海の向こうのリューキューに行くの。いっぺ~ぇキラキラした魚がいるらしいぜっ!! オジイがいっとったの」
半蔵「もしやそれは、琉球王国の事でござるか?」
眠兎「おう、リューキューだぜ! だから、お金ちょーだい」
半蔵「金でござるか……ってキサマ! 追い剥ぎかっ!!」
眠兎「おう」
半蔵「子供のくせになんていう事を!! 許さぬぞ!!」
眠兎「オッサンってば、変なカッコしてケチンボだよな」
半蔵「変なカッコって……。ゆ・る・さ・ん!!」

9人目対戦前(vs 無限示)

眠兎「ドクロの仮面のドクロな男!♪ 浮き足立ってやってくるーっ!!♪ その名も快けつドクロビーン♪ ……ホヘッ?」
無限示「うぬは、我が聖地で何をしている!!」
眠兎「おい~す、ふんどしマン! しっさしブリブリーッ!!」
無限示「うぬに忠告したはずだ!! 次に我が聖地に進入すれば、キサマの血で洗い清めるとな」
眠兎「ミント、ふんどしマンの歌作ったの。聞きたい?」
無限示「うぬは人の純粋な心を曇らす邪悪な存在だ」
眠兎「ブッリブリッ、ブッリブリッ、ふんどしマーン♪ ブッリブリッ、ブッリブリッ、ふんどしマーン♪ あっち行ってブリブリッ!!♪ こっち来てブリブリッ!!♪ だけど~っ、その髪型ってば~っ♪ イケテナイ、イケテナイ、イケテナーーーイ!!♪(※かなり繰り返し)」
無限示「白き邪悪な者よ。うぬがいる限りこの聖地に、蝶が舞う日は訪れん」
眠兎「何いってんの? いつもつぶしてんじゃん、自分で」
無限示「キィーーーーエーーーーッ!!!」

13人目対戦前(vs 命)

命「……黒い影……。闇、凶々しい程の漆黒の闇……貴方は、誰?」
命(悪魔)「ダレ? …………。ソナタがワラワを目覚めさせたのではないかえ……」
命「私があなたを?」
命(悪魔)「気づいておろうが、ソナタの血……。闇より生まれし魂……。ソナタの本来あるべき姿」
命「私の本当の姿……」
命(悪魔)「時は満ちた。仮初めの羽は捨てよ。解放せよ。闇を司る者……。それこそが真実」
命「……いや……嫌です。私はあなたなど呼んでいない!!」
命(悪魔)「ナニを恐れる!! オマエはワラワ!! ワラワを解放せよ!! そして、全てを無に帰せ!! そこに真の闇があるのじゃ!!」
命「……た・す・け・て……だ・れ・か……」
命(悪魔)「滅ボセ、全テヲ。殺セ、刀馬ヲ」
命「嫌っ!! 誰か私を助けて。このままでは心が壊れてしまいそう……。………………」

眠兎「殿ごらんち～んっ!!」
命「………………………………」
眠兎「ほへっ?! 何故に? ……何故に泣いとるの?」
命「……あなたは、誰?」
眠兎「んとね、ミントはミントって言うの。きれいな髪だね」
命「あっ、ありがとう」
眠兎「あんた、ミコトサマ?」
命「どうして、それを?」
眠兎「まりおが、言っとったの。ミコトサマはチョーキレイだって。それにエ～チチしとる!!」
命「クスッ……ミントちゃんって不思議な子ね」
眠兎「なに!! ぬねの。けど、なんかミコトサマってば、ランボーとにとる感じがするぞっ! なんでか?」
命「えっ? ランボー?」
眠兎「オウ!! ランボーだぞっ。けどランボーにはミントがおるから、だいじょ～ぶなのね」
命「そう、あなたには大切な友達がいるのね」
眠兎「ほへっ?! 何それ」
命「私にはそんな友など……」
眠兎「なら、ミントとミコトサマはモトダチッ!! まりおも、ダチモトっす!」
命「……ありがとう」
眠兎「ガンバレットモダチッ!! ……んっ? ぬなっ!!」
命「ウッ!! ま、また来る、黒い影が……。ミント・ちゃん・に・げ・て……。は・や・く……」
眠兎「ヤヤッ。また真っ黒けなのねっ。何かやな感じっ!!」
命「に・げ・て!!」
「ゴゴゴゴゴゴゥッ!!」
眠兎「なんか、ムカチンだぜい!!」

エンディング



陀流磨「うぉ～い、小鬼達や。もうすぐ来るぞい」
眠兎「オィーース。りょうかいしましまっ!」



乱鳳「オジイも達者でな!!」
陀流磨「ふぉっふぉっ、一度きりじゃぞ。上手く風を読め」
眠兎「まかせてくりくりっ」
陀流磨「ちゃんと乱鳳の言う事、聞くんじゃぞ」
眠兎「オジイものたれ死ぬなよなっ!!」
陀流磨「ふぉっふぉっふぉっ」
毬男「眠兎ちゃん、本当にこの街を出て行くんだね」
眠兎「おう! ブォーーっとリューキューに飛ぶぜい!」
毬男「遠いんだろうな、琉球……。芽衣が悲しむよ……」
陀流磨「オヌシらはまだ若い。行く気になれば何処へでも行ける」



眠兎「ぬなっ!! メイたん、悲しい気持ちなのね。何故に……」
芽衣「…………」
眠兎「ミントとメイたんはトモダチだかんなっ。ガンバレ! ダチトモッ!! …………。なでてつかわす。いい子、いい子」
芽衣「…………」
陀流磨「この子も、オマエが行ってしまうのが寂しいんじゃよ」
眠兎「メイたんもでかくなったら、プニプニするから安心なのね」
芽衣「……う……うん」
乱鳳「……!! 来た!!」
陀流磨「では二匹とも、しっかりと生きるんじゃぞ」



乱鳳「あばよ、オレの街!!」
眠兎「みんなトモダチっす」
乱鳳「イヤッホーッ!!」
眠兎「ホヘェーーッと」
芽衣「……ミ、ミントちゃーん! バイバーイ!! メイは、メイはお兄ちゃんとガンバルゥー!! いつか……また、いつか……」

☆

陀流磨「……行ってしもうたわい」
毬男「不思議な二人……いや、二匹だ」
芽衣「きっと、また会えます」



歌「さあ、この扉(ドア)を蹴り飛ばして♪ 太陽の光浴びよう♪ この街は、オレたちには暗すぎる♪ さあ、月明かりに照らされて進む道を探そう♪ この街にいたら、心が死んでしまう♪」



歌「ウダウダしてる暇はないっ!!♪ 邪魔する奴は、ブットバセ!!♪ 誰も示しちゃくれないぜっ!!♪ 自分達で切り開くのさ!!♪」

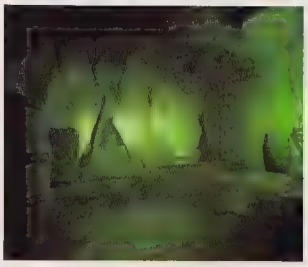
CPU専用キャラクター
(一定条件で使用可能)

陀流磨(だるま)



灰人に酷似した技を持つ。必殺技も使いやすいものがそろっており、近～中間距離での連続攻撃が得意。

オープニング



離天京を自由に出入りしている世捨て人で、日本中を放浪している老人「陀流磨」。浮世離れした性格をしており、乱鳳と眠兎を拾って育てるが、放浪癖は直ることなく離天京にいる時のみ、親代わりを務める。無類の酒好きでもある。
しかし、乱鳳も眠兎も厳しいや寂しいなどといった言葉は、一切云うことは無く成長していった。二人は陀流磨のことが好きであり、陀流磨も二人が大切である。陀流磨の寵愛ぶりの表われとして自分の趣味である、小さな木彫りダルマの首飾りを贈っている。
彼の過去を知る者はなく謎の多い人物ではあるが、その正体は、悪党一家を次々と潰滅に追い込んでいった『伝説の居合いの達人』である。離天京の誰もが、このヘンテコな爺さんに、そんな過去があるとは思いもしていない。また、陀流磨自身も、語ろうとはしない。
ある日、陀流磨が放浪の旅から帰って来た。離天京が悪劣な環境(暴力・強盗・殺人・洗脳など)になりつつある事を悟り、元凶である三刃衆を成敗する為に伝説の封印を解く決心をする。

3人対戦前(vs 大熊猫)

陀流磨「ふぉふぉふぉ。この森だけは昔と変わらず美しいわい。しかし、この島からもいずれは、緑が消えてしまうんじゃろうのう」
大熊猫「はっけんはっけん、侵入者はっけん!! シタタタタタタタタタッ」
(ガッ!!)
大熊猫「!!!! イヒィィィィーーーー!!!!!



歌(※)「闇や怒りや絶望に飲み込まれないように♪ オレたちの場所を探して二匹で飛び出そう♪ 光や夢や幻に流されないように♪ オレたちの明日を探して二匹で飛び出そう♪(※印、かなり繰り返し)」

指ッ!! 指ッ!! ガッって、ガッってぶつけた!! しかも小指、小指だよーーーっ!!」
陀流磨「オヌシ、さっきから何をやっとるんじゃ? 一人で」
大熊猫「指ーーーっ指打ったのっ。ここの根っ子でガッって!」
陀流磨「バカでもちと気の毒じゃわい」
大熊猫「クゥーーーーッ小癪な根っ子だ、こうしてやる。こんちくしょう! こんちくしょう! こんちくしょう! フフフッやってやったぞ!」
陀流磨「木にあたるとは、やはり大バカ者じゃわい」
大熊猫「キッサマーーッ人の事バカっていったなーーっ。バカといったヤツがバカ! ……なら、ボクもバカ?」
陀流磨「かまってられんわい」
大熊猫「まっ待てーーっ!! オマエ、なんて恐ろしい顔をしているんだ。さては、妖精さんを連れ去ろうという気だなっ!」
陀流磨「フン!! 顔の事でオヌシにとやかくいわれとうないわい」
大熊猫「フフフフ、ひがんでるひがんでる。フフフッ」
陀流磨「それにわしはおなごにはもてての。ほれこの首巻きも、佐渡のアケビちゃんが編んでくれたんじゃ。フォフォフォ」
大熊猫「……悔しい。悔しいっ!! くしゃみがとまってしまうぐらい悔しいっ!! ジジイのくせに許せないっ!! 成敗してやる」
陀流磨「『ジジイのくせに』は余計じゃわい」

6人目対戦前(vs ゴロツキ)

陀流磨「何と!! この村までこんな有り様とは……。もうじきこの離天京には、わしの住む所が無くなりそうじゃわい。さぞかし小鬼達も悲しんどるじゃろう。難儀な事じゃて」
ゴロツキ「…………。貴様ッ!! ここは我が輩のナワバリと知っての狼藉かっ!!」
陀流磨「オヌシのなわばりじゃと?」
ゴロツキ「そうに違いない。だから、さっさと出て行けといいたい」
陀流磨「そうさのう。村がこの有り様では、オヌシの様な、ならず者が横行しても仕方あるまいて」
ゴロツキ「ならず者とは、無礼に相違ないぞ!! キサマよもや無宿者だなっといいたい」
陀流磨「フォフォフォ。まあそう怒るでない。時に相談じゃが、ちと酒代をめぐんでくれんかの?」
ゴロツキ「キサマ!! どこの馬の骨とも分からんならず者に酒代をたかるとはっ!! 勤労勤勉せよといいたい」
陀流磨「悪いが人の生き方に干渉せんでくれんかの」
ゴロツキ「何!! その傍若無人の数々、堪忍袋の緒が切って落とされたぞ、この福助ヤロウといいたい」
陀流磨「間違えるでない。わしゃダルマじゃ」

10人目対戦前(vs 七些灰人)

お侍「ゆっ許して下さいっ!!」
灰人「オメエよ、この是術街でいい思いしといて、金がね～だと?」
お侍「すっすぐに払いますから!」
灰人「あほか、テメエ。もう一回またぐらからやり直せ」
お侍「ひっ、ひぎぃーーっ!!」
灰人「たとえ侍に生まれようと、血は赤なんだぜ」
お侍「殺さ……ないで」
灰人「あがくな。見苦しい」
「ドスッ!!」
お侍「グェッーーーーッ……………………」
陀流磨「人を殺めて、楽になったかの?」
灰人「何だと」
陀流磨「命の火を消し続けて、オヌシの苦痛が癒せたかと聞いておるのじゃ!」
灰人「誰だ、テメエ?」

陀流磨「若いの、オマエさんはギラギラし過ぎとる。まるで、その抜き身の刀そのものじゃわい」
灰人「テメエ、誰に口聞いてんだ、コラ」
陀流磨「遠い昔、オマエさんそっくりにギラギラした男をわしは知っておった。まるで自分の苦痛が癒されるが如く人を殺め続け、最後に残った物は孤独と絶望というぬぐう事の出来ない苦痛だけじゃ」
灰人「何がいいたい、ジイサン」
陀流磨「抜き身は諸刃の剣じゃ。我が身も傷つける。若いの、己を見てみよ。傷つき疲れきった心と体を」
灰人「死に口上はそれだけか」
陀流磨「聞け!!　世界は広い。オマエさんの苦痛など米粒にも満たぬ小さな事じゃ。海を渡れ。ここから遥か東に自由を司る国がある」
灰人「自由の国だと？」
陀流磨「若者よ、今はまだ絶望の時ではない!!」
灰人「ジイサン、寝言は寝ていえ」
陀流磨「…………。止まれぬか、その道行き」

エンディング



陀流磨「乱鳳や、もうすぐ来るぞ」
乱鳳「何がだよ？」
陀流磨「おまえ、忘れたのか……。南国大浜風じゃよ」
乱鳳「いつだよ!!」
陀流磨「そうさのう……この雲の流れからすると明日の朝じゃろうて。急いで仕度じゃ。琉球へは、長旅じゃからのう」
乱鳳「ちぇっ！　こんな時にまた眠兎のヤツ、遊びまわってるんだぜ。オジイからも言ってくれよな」
陀流磨「フォッフォッフォッ。あれはあれで、生きる事に一生懸命なんじゃよ」
乱鳳「オジイがそんなだから、眠兎は毎日、脳天気な事ばっか言うんだよ」
陀流磨「そんな事より、早よう呼んでこんか」
乱鳳「ちぇ、まあいいけどな……」

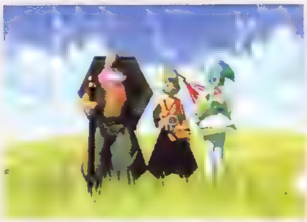


陀流磨「……乱鳳よ……そんなあの子だからこそ、今のおまえには必要なんじゃよ……。そして眠兎もおまえがいなくては、この世で生きては行けんのじゃ。おまえたちには新しい場所が必要なんじゃ……。光ある場所が……。絶望と希望はいつも隣り合わせ。この街はおまえたちには暗すぎるわい」



乱鳳「……んっ？　……来た!!」

陀流磨「では二匹とも、しっかりと生きるんじゃぞ」
『……ゴゴゴゴーーービュ～ゥビュ～～ン!!』
乱鳳「イヤッホーッ!!」
眠兎「ホヘェーーーッと」
陀流磨「…………」



陀流磨「……行ってしもうたわい。ワシの可愛い小鬼たちよ……。嵐になんぞ、負けるでないぞ」
毬男「本当に行ってしまったんですね」
芽衣「ミントちゃん……。メイはずっと友達だからね」



陀流磨「オヌシたち、これからどうするのじゃ？」
毬男「妹と二人で街に残ります。僕の手でこの街を建て直したい」
芽衣「メイは……この街を緑でいっぱいにしたいです。人が……優しくなれるから……」
陀流磨「そうか、二人とも頑張って生きるんじゃぞ」
毬男「おじいさんはこれからどうするんですか？」
陀流磨「そうさのう、この世にはまだこんなワシでも必要な者がおるでの。また旅（股旅）を続けるわい」
毬男「そうですか……お元気で」
芽衣「さようなら……おじいちゃん」
陀流磨「オヌシらも、達者でな……」



陀流磨「フォッフォッフォッ……今日は良い日和じゃて。久しぶりに、佐渡のアケビちゃんの所へでも行ってみるかの。待てよ、京の雛奴も捨て難いのう」



陀流磨「生きるとは……難しい問題じゃて」

CPU専用キャラクター
（一定条件で使用可能）

ター・ションマオ（大熊猫）



性能は臥龍に近い。滞空時間が短く、ジャンプ攻撃が強力。ただし、リーチは短いため、近距離での攻防がメイン。

オープニング

大陸（中国）から武者修行に来た武道家。下膨れの顔に線のような細い目、異様に長い右腕など、その特異な風貌は見るもの全てを驚かす。密入国した離天京そのものが、日本だと思い込んでいる。
ある日、離天京にある森の中で、偶然見てしまった妖精（ナコルル）に一目惚れ、それ以来、修行そっちのけで彼女を探し求めている。
変質的な執念深さを秘めており、万が一、彼女が他の誰かに見つかってはいけないと勝手に思い込み、森に入る者を逆恨みしては成敗している。
また、この男が使う独特な武術は、片方の手から伸びる伸縮自在の爪で変幻自在に敵を切り刻み、大陸では『肉裂き大熊猫』と呼ばれ恐れられている。
「きっと妖精さん、誰か奪おうとする。妖精さんは、僕だけのモノ……僕だけのモノ……僕だけのモノ……そうだ！　彼女は僕に守ってほしいんだ……。きっとそうなんだ……。きっと……きっと……」
妖精さんはきっと喜んでくれる。その顔を想像し、ほくそ笑みながらター・ションマオが、闇へと消えていく。

2人目対戦前（vs 七坐灰人）

大熊猫「僕はあまり、この街が好きじゃないのさ。なぜならここには、アブナイヤツがうろうろしてる。早いとこ僕の妖精さんに関する情報収集をして立ち去らないと、キケンがアブナイ。おっ!!　はっけんはっけん……んっっっ!!　ヤッ！　ヤバイ、あの顔はキケンだっ！　とっても、サディスティック＆ダーティーな感じがする。しまった!!　隠れる所がナイィィィッ！　そうだ、目立たない様にしよう。目立ってはならないんだっ……来たっ！　………………」
夜血「………………？」
大熊猫「………………」
夜血「おまえさぁ？　道の真ん中で何かたまってんだよ。どけよ」
大熊猫「………………」
夜血「どけっていってんだよ!!」
『ガスッ!!』
大熊猫「ウッッッ!!　…………」
夜血「鏡餅か、オマエ。焼かれて死ねよバカ」
大熊猫「………………。行ったな……。ケ・ッ・タ……ケッタ。ケッタ!!　ケッタ!!　今、ココ！　ココォッ!!　ケッタ、ゼッタイケッタ！　何てヤツだ！　いつか殺ってやる、絶対殺ってやる!!　だからイヤなんだ、だからイヤなんだぁこんな街っ！　フン!!　そんな事より妖精さんだ!!　…………。だけどケッタよ、アイツ！　音がしたよ『ガスッ』って。ここに『ガスッ』ってぇ～。フン!!　そんな事より妖精さんだ!!　……おっ!!　はっけんはっけん。んっ?!　外国人のヤングメンのようだ。こいつにしよう。ヘイッ!!　そこのヤングメン！」
灰人「……？」
大熊猫「ボクの名前は、ター・ションマオ。コードネームはパ・ン・ダッ！　でっ、キミの名前は？」
『バキッ!!』
大熊猫「……イッイタイィィィ……」
灰人「何だぁ、テメエ？」
大熊猫「なっななな っ、何で殴るんっ!!」
『バキッ!!　バキッ!!』
大熊猫「……キュウゥゥ」
灰人「大福のくせにしゃべんな、コラ」
大熊猫「なっなななななぐったぁ!!　『バキッ！バキッ！』って!!　!!!!!」
『ガスッ!!』
大熊猫「!!!!!　ヒッ!!　ヒィィィーーッ!!!」
灰人「しゃべんなっていってんだよ」
大熊猫「ヒィィィーーッ!!　キッキッキライダッ!!　オマエラナンテ、大キライダァーーーーーッ!!!」

4人目対戦前（vs 九鬼蒼志狼）

大熊猫「え～っ妖精さん、妖精さん。来てください、来てください。こちらパンダちゃん、あなたのパンダちゃん……。駄目だぁ。妖精さんとの連絡が完全に途絶えてしまったぁ!!　いけません、いけません。こんな事ではいけません。今ごろは僕がいなくて、困ってるに違いない。……んっ?!　あの人に、訊ねてみるに違いない。シタタタタッ!!」
蒼志狼「…………」
大熊猫「ヘイッ!!　そこのヤングメ～ン。ボクの名前は、ター・シォンマオ。コードネームは……パンダの『パ』、パンダの『ン』、パンダの『ダ』。3つ合わせてパ・ン・ダ。よろしく!!」
蒼志狼「…………」
大熊猫「このぉ～、シャイなあんちくしょう！　そんなキミに質問さ!!　ボクの妖精さん見なかった？」
蒼志狼「…………」
大熊猫「クッ、クールなあなたに首ったけ。そんなキミに質問さっ!!（リベンジ）　ボクの妖精さん見なかった？」
蒼志狼「…………」
大熊猫「……キミ……。三度目は辛いよ。まさか！　まさか僕の事、無視してる？」
蒼志狼「…………」
大熊猫「……もしかして、本格的に無視……してる？」
蒼志狼「…………」
大熊猫「オッオマエ!!　ま、まさかメガ無視してるのかぁ!!」
蒼志狼「…………」
大熊猫「くっ悔しすぎるぅー!!」
蒼志狼「すまん、寝ていた。何か用か？」
大熊猫「ヒッ、ヒッヒッーーーッ！　キッキライダ、キライダ！　オマエナンテ大キライダァーーーッ!!!」

9人目対戦前（vs 眠兎）

大熊猫「ヤバイ、激ヤバだ!!　本格的に妖精通信が通じない。このままでは、妖精さんにキラワレテシマウ～！」
眠兎「オッパイ、ボイーン!!　オケツはプーリプリ!!♪　ひみつの花園、まっクロケェーーッ!!♪」
大熊猫「しっ!!　しど～う、しど～う!!」
眠兎「ホェ?!」
大熊猫「な、な、何て歌を歌ってるんだ、オマエッ!!　良い子の歌じゃないだろうが!!」
眠兎「オッ!!　ブタマンだ、ブタマン」
大熊猫「しっ！　失敬だぞ、オマエ～ッ!!」
眠兎「ふ～ん、ニクマン？」
大熊猫「いうなぁーーーーーーっ!!　大体オマエは何だ!!　世界観を無視し過ぎだ！　ていうかキャラ的に変だっ！」
眠兎「あんね、リューキューにいる鳥は飛べないって、オジイがいってたの。鳥のくせに変だよなっ!!」
大熊猫「えっ?!　何の事？」

眠兎「それじゃあれか？　遠くても「ソバ」と同じだなっ！！」
大熊猫「何？　鳥じゃなくて、ソバ？　何いってんの、キミ？」
眠兎「チューカマンは、さしずめあれだな」
大熊猫「エッ？　ボクの事、何？」
眠兎「デブチンのバカチンだな」
大熊猫「キィーーーーッ、さっきから何をいってんだ！！　オマエなんて殺ってやる。この場で殺ってやる～ぅ！」
眠兎「ウケケッ。赤くなったらアンマンだよ、これじゃ」

エンディング



覇王丸「もう20年か……あの頃が懐かしいぜ。なぁ、ナコルル」
ナコルル「長い時間が過ぎてしまったのですね。今はもう、邪悪な意志は去りました。しかし、自然の脅威はこれからです。人が自然のささやきに耳を傾けない限り……」
覇王丸「自ら救った命を、自らの手で滅ぼしてしまう。人間の業か……」
ナコルル「でも、リムルルが……あの子がいます」
覇王丸「ああ、あいつは昔と何も変わっちゃいねえ。オレの姿を見て『よっぽど苦労してるんですね』だとよ」
ナコルル「クス……あの子らしいです。あと少したてば、自分が長い時間、眠り続けていた事に気づくでしょう」
覇王丸「……また、行ってしまうのかい」
ナコルル「……はい」
覇王丸「なぁナコルル……いいのかい。多分アイツは自分の故郷でおまえを待ってるぜ」
ナコルル「……もう……私はあの人と同じ時間を歩む事は出来ないですから……」
覇王丸「そうか……達者でな」
ナコルル「…………」
覇王丸「ナコルル、人間ってのは案外、捨てたもんじゃねえぜ。おまえが……そうだったように」



ナコルル「…………」



大熊猫「さようなら……ボクの妖精さん……。ボクは君を忘れない……。いや、忘れてなるものか。絶対忘れてやらないさ！！　忘れない、絶対忘れない。ブツブツブツブツ……」



芽衣「…………。よいしょ、よいしょ。元気に育ってね」
大熊猫「……イイ……何かイイ……。フフフッ……フフッ、イイよ、キミ」
芽衣「……こ、こんにちは……」
大熊猫「フフッフフフフフフッ……好き……」



「ヒュ～ュ～ゥ」
芽衣「…………」
大熊猫「フフフッフフフフフ」
リムルル「どいてぇ～、どいて下さぁ～～い！！　キャッ！！」
「ドッカン！　△□☆○！！」



大熊猫「フギィッ！！」
リムルル「イッタァ～イ……ゴ、ゴメンナサイ」
大熊猫「ヒッ！！　ヒィィィィイーーーー！！」

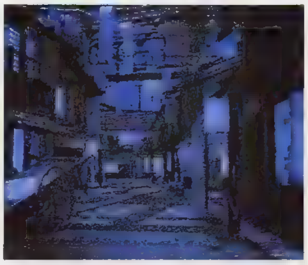
CPU専用キャラクター
（一定条件で使用可能）

無限示（むげんじ）



必殺技は夜血とほぼ同じ。しかし、基本技が使いにくく、峰打ち後の動作が長いなど、夜血におとる点が目立つ。

オープニング



雛天京に怪奇な噂が流れる。背中に蝶の刺青を入れている男の噂……。夜な夜な街を徘徊し、突発的殺戮行為を繰り返しては、人々を恐怖のどん底におとしめている。
その男の名は『無限示』といった。知能は人並みにある様だが、精神は破綻してしまった狂人である。
幼少の頃から、美に対して異常な程コンプレックスをもち、その特徴的な執着として蝶がある。
襲われ奇跡的に助かった侠客の話では、猛り暴れ狂う様は、さながら仁王のようであり、また、恐ろしいぐらいに打たれ強く斬れども斬れども向かってきたと云う。
今宵も、無限示の徘徊が始まる……。

2人目対戦前（vs 花房迅衛門）

迅衛門「なんとも……薄気味悪い夜じゃのう……。特にこの街は不気味すぎて、化け物が出てもおかしくない所じゃわい……」
無限示「…………」
迅衛門「はふっ！！　…………。何か……聞こえたぞっ？」
無限示「…………」
迅衛門「や、や、や、やっぱり何か聞こえた?!　ぬ、ぬ、ぬ、何者じゃっ！！」
無限示「キィーーーエーーー！！」
迅衛門「ごおあ～～～っっっ！！　なななっ何だっお主は！」
無限示「わが主よっ！　この醜き者に死のくさびをっ！！」
迅衛門「何なんじゃぁ、お主はっ！」
無限示「闇よっ！！　我を照らせっ！！　慈悲深き我の道を照らせっ！！」
迅衛門「だからっ！！　何なんじゃぁお主はっ！！」
無限示「主よ、その問いの答えは皆無だっ！！」
迅衛門「どぁからぁ～、何者じゃと聞いておろうがっ！！」

8人目対戦前（vs 吉野凛花）

凛花「……ゴメンネ、鉄之介。ごはんまだなのに飛び出して来て」
鉄之介「ヂッヂッ」
凛花「だってひどいんだ、銃士浪の奴！！『悲しいなら笑え。それで周りは救われる』ですって！！　あんまり悔しいから思いっきり大根ぶつけてやったよ！！」
鉄之介「……ヂィ～ッ」
凛花「けどね、そんな事で弱い自分が消しきれるとは思ってないけど……。またみんなが裏切るかもって……思えてくるんだ」
鉄之介「ヂヂッ！！」
凛花「おまえは優しい子だね……ありがと」
鉄之介「ヂュ～～ゥ」
凛花「……ん？　何の香り？　風に乗って良い香り。……花？」
鉄之介「ヂチチチッ」
凛花「どうした、鉄之介。おまえ、震えてるのかい？」
鉄之介「ヂッヂッ！！」
無限示「娘よ。汝は裏切りという苦痛に苛まれた小さき花だ」
凛花「イッイキナリ、何なんだいあんた！！」
無限示「心を乱すな。それは死を意味する。孤独を受け入れよ！！」
凛花「何なんだ、あんた。それ以上、訳の分かんない事いうと斬るよ」
無限示「オーゥ。もう少しで闇に育ったつぼみが花咲かせたものを」
凛花「やめろ！！　やめてくれ！！」
無限示「枯れるならば、仕方あるまい。その血潮で美しい花を咲かせてくれ！」
凛花「クッ狂ってる……」

11人目対戦前（vs 梓 銃士浪）

銃士浪「で、誰が花だって？」
サヤ「花じゃないわ、蝶よ蝶」
銃士浪「蝶ってあの飛んでるヤツか？」
サヤ「そうよ、あんな恐ろしい男、初めて見たわ」
銃士浪「へぇ、そんなたくましい男がいい寄ってきたのか。イテッ！！」
サヤ「冗談いわないで！！　いい寄ってくるなり斬り殺されたら、たまんないわ」
銃士浪「ハハハ、そんなもんかね。…………。で、斬られたのか？」
サヤ「ええ少しね。私は大した事ないわ。大事な御肌に少し傷がついたぐらい……」
『グスン……』
サヤ「でも凛ちゃんは、相当の深手ね」
銃士浪「まさか凛花までとは。オレの周りの女が、2人も同じ男に斬られるとは。その男狂ってるぜ」
サヤ「ヤツは普通じゃないわ。それにとてつもないぐらいタフよ」
銃士浪「ああ、安心しな。そいつの姿を見かけたら……容赦なく逃げさせてもらうよ」
サヤ「……最低ね」
銃士浪「……おかげさまで」
サヤ「あなたね！！！　…………。もう、何故そんな言い方しかできないの？」
銃士浪「男だからさ」
サヤ「はぁ？」
銃士浪「不器用に生きてるヤツほどカッコいいんだよ、男は」
サヤ「もてない男の常套句ね」
銃士浪「そうでもない様だぜ」
サヤ「……？」
銃士浪「男には好かれてる様だ」
サヤ「アッ！　アイツよ、銃士浪！」
銃士浪「ああ。傷ついた女は、たくましい男の夢でも見てな」
『バンッ！！』
銃士浪「…………。イテェ、殴る事ないだろう」
サヤ「殴りやすい顔なのよ。……バカ」
銃士浪「……凛花を頼む」
無限示「美しき生け贄が、二匹この辺に来たはず。知ってるな」
銃士浪「悪いがオレの趣味は男じゃないんだ」
無限示「…………」
銃士浪「まさか、本気か？」
無限示「キィーーーエーーッ！！」

エンディング

無限示『僕は、何故生まれた』
？？？『何だ、こいつ。薄汚ぇ～な……』
？？？『あんたなんて生まれてこなけりゃ、良かったんだよ』
？？？『何て気味悪い子だい……』
？？？『こんな子に構っちゃダメ！！　…………』
？？？『こいつ呪われてるらしいぜ……』
？？？『村に災いが起こるぞ……』
？？？『殺してしまえ、殺せ、殺せ、殺せ、殺せ、ころ……』
無限示『僕は何もしていない。なのに、何故？　…………。いやだ。殺さないでくれ。助けて……。…………』



少女『あなた、この辺の子？』
無限示『…………』
少女『私、お蝶って言うの』
無限示『…………』
少女『生まれた時から、目が見えないの……』
無限示『僕の名前は……』
少女『これで、お友達ね』
無限示『……ト・モ・ダ・チ？　…………』
☆

少女『ねぇ聞いて。私、目が見えるようになるの。父上様が良い蘭学者のお医者様を見つけて下さったのよ。もうすぐ、あなたの顔が見れるのよ』

☆

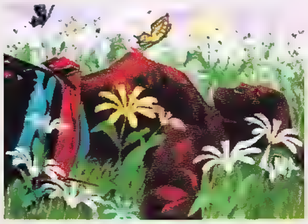
？？？『あんたなんて生まれてこなけりゃ、良かったんだよ……』
？？？『何て気味悪い子だい……』
？？？『生まれてこなけりゃ良かった……』
？？？『呪われた子……』
？？？『醜い子……殺してしまえ……』



少女『……何故……何故……。もうすぐ……あなたの顔……見れるのに……』
無限示『…………もう一度……生まれ……変われたら』



無限示『オォォォォォォ……。美しい……。蝶が……蝶が、飛んでいる……。死はようやく、我を受け入れた』



『ドサッ！！』
無限示『蝶はイイ。どんなに醜く生まれたとしても美しく生まれ変わる。……これでオレも生まれ変われる。オレも……蝶に……なれる……。…………………。…………。……。……』



『グシャ！！』



ゴロツキ



技の動作が速く、手数で押していくことができる。ただし、必殺技がないため、戦術はかなり限定されてしまう。

オープニング

離天京にいるゴロツキの一人。
「侍が何ぞえ！　三刃衆がどないしたんじゃい！　わしらゴロツキ魂、みせたろやないかい！　ヨゥ！！」
誰も聞いてはいないが、一人のゴロツキが走り出す……。

エンディング



舎弟「あの三刃衆に勝ったなんて、この界隈で兄貴に楯突く奴は、おりまへんで」
ゴロツキ「当たり前やんかいさ。……最強よ最強。分かる？」
舎弟「よっ！！ 天下の大魔人！ あんたが大将！」
ゴロツキ「何や、気持ちええね。もっと言うてみ」
舎弟「離天京、ボス猿に敵は無し！！」
ゴロツキ「ボス猿！！　ドアホ！！　誰にぬかしとんじゃい、ヨゥ！！」
舎弟「すっ……すんません……」



ゴロツキ「まぁええわ。ボク今日は機嫌がええのんよ……。あのね、キミ」
舎弟「キ！　キミって……兄貴？」
ゴロツキ「これからの無法者はさ、やっぱね、紳士的なのがさぁ、はやりなのじゃん」
舎弟「兄貴……頭でも打たはったんでっか？」
ゴロツキ「だからさ、今日からボクの事、じぇんとるめんと呼んでさぁ」
舎弟「じぇんとる……。あかん、ほんまに変やわ」
ゴロツキ「ドアホ！！　はよ呼んだらんかい！言うたらんかい！　おだてたらんかいさぁ！」
舎弟「は、はい〜〜っ！！　じぇんとるめ〜ん」
左門「街のゴミがなに調子乗ってはんのんえ」



ゴロツキ「誰じゃい！　ヨウ！！　左、左門の旦那やおまへんか」
左門「あんさん何でも、三刃衆を壊滅に追い込んだそうやなぁ」
ゴロツキ「何ですのん……わし、なぁ〜んも悪い事しとりまへんで」
左門「ふぅ〜ん、まあよろしい。とりあえず番所まで足運んでもらいまひょか」
ゴロツキ「そんな、殺生なぁ……」



左門「この左門の目の黒い内は、あんさんの好きにはさせまへんで。たとえ三刃衆の件でも、ほっとく訳にはいきませんのや」
ゴロツキ「分かってまんがな……ほんま何ですのん。…………。う〜ぁ……あかん。ごっつい、どつきたい……」
若造「フン！！　あほか、猿が河童の真似すんな！！」
舎弟「あっ！！　兄貴〜っ、行ったらあかん！！」
『ゴキッ！！』
若造「ヒン！！」
『ガスッ！！』
若造「ブベッ！！」
『グシッ！！』
若造「ヒィィィ……ッ……」



若造「……すっ……すんませんでしたぁ」
ゴロツキ「お兄ちゃん……日光東照宮見せたろか？」
若造「い……いえ、結構です……」
ゴロツキ「遠慮するな、ドアホッ！！　え〜から、見てこんかい！！」



ゴロツキ「鯉の滝登りじゃ！！」
若造「ヤーメーテークーデーーッ！！！」
舎弟「ああ、やっても〜た……兄貴……。あかん、こいつ白目むいとる〜ぅ」



判決「投獄……八回目……確定……」

朧衆



ゴロツキ同様、必殺技が存在せず、攻撃力も低い。変則的な動きをする技が多く、相手の意表を突く闘いが得意。

オープニング

幕府の離天京介入で騒乱となってきた三刃衆・本陣。
「朧様！　私たちに殺らせて下さい。必ず、御役目を果たしてみせます！」
好々爺の朧が云う。
「皆の衆よ、期待しておるぞ。役目を成就したあかつきには、ワシの腹心として褒美もつかわす。心して掛かれい」
朧衆の本領が、今解き明かされる。

エンディング



朧衆「愚か者たちの始末、完了いたしました」
朧「おうおう、ご苦労であった。……さぞ大師様もお喜びじゃろうて」
朧衆「嬉しきお言葉」
朧「ささ、その忌まわしき血を早よう清めてまいれ。祝祭の儀式を執り行うぞ」
朧衆「はい」



朧衆「……」



朧衆「……」



朧衆「……どうかしたのですか？」

朧の使者「それが……朧様が皆を集めろと……」
朧衆「分かりました……。すぐに行きます」



朧衆「朧様、皆集まりましてございます」
朧「うむ……皆、今までご苦労であった。だが、我らが国家転覆の計画は失敗じゃ!!」
朧衆「何!! 何故でございます」
朧「先程……刀馬・命の二刀が折れた」
朧衆「そっ……そのような事が? あの刀馬様と命様が……。ですが、まだ朧様がおられるではありませぬか」
朧「皆には伝えなんだが、大師様があのような御姿になる直前、密かにこの朧に予言なされたのじゃ」



朧「『光に包まれし二人の純白なる乙女が我らの前に現れし時、我らが望みは成就出来ぬであろう』と。そして現に、光の巫女は現れ、刀馬・命の二刀が折れた」
朧衆「ですが……朧様の手で光の巫女は封印されたはず」
朧「我が法術はもう一人の光の巫女により消し去られた」
朧衆「まさか……そのような事が……」
朧「聞くのじゃ、皆の者!!」



朧「三刃衆の内、残ったのはこの老いたワシだけじゃ。最早この先我らが辿るのは地獄への道行き。皆の力があったればこそわしも、ここまで来れたのじゃ」
朧衆「そのような事、ありませぬ」
朧「今まで、うら若きおまえたちに苦しい思いをさせたのう。だが、これからはこの朧一人で地獄を歩むつもりじゃ」
朧衆「朧様……」
朧「おまえたちは美しく清く、また若い。この先自分たちの思うままに生きるがよい……。では、達者でな……」

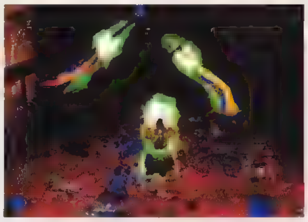


朧衆「…………。待って下さいまし!! 朧様!! 我らが朧衆、例え地獄の果てまでも、朧様についてまいります」

朧「おお……おまえたち……。分かった、ならばついてまいれ」
朧衆「はい」

☆

朧衆「…………。……そんな……。朧様……ひどすぎます……」
朧「やはり、生娘の血は甘いわい」



朧「ヒッ……ヒカカカッ……わしのかわいい武具(やつら)が、血に飢えておったのでな。うぬらの血でなだめさせてもらったぞ。……おのれ半蔵……。いつの日か、うぬを血祭りにあげてやるわ!! キヒッ、ヒヒカカカカカッ……」

伊賀忍軍（いがにんぐん）



必殺技が存在しないため、強力な連続技を持っていない。一撃の攻撃力も低く、堅実な闘いかたが要求される。

オープニング

服部半蔵が率いる、伊賀忍軍。
「御屋形様が、行くまでもございませぬ。ここは是非とも我らを御使い下さい」
半蔵が云う。
「伊賀頭領として、これほど心強き言葉はないぞ。付いて参れ、共に闘おうぞ」
結束を更に深めた、伊賀忍者達の熱い闘いが始まる。

エンディング



半蔵「皆の者、本当に良くやった。公方様もさぞ喜んでおられる事だろう。ご苦労であった」
伊賀忍軍「御屋形様!! 我ら影一同、御屋形様と共に!!」



半蔵「オヌシたち……我ら伊賀忍軍こそ、忍びの中の忍び!! 皆、心して精進せよ」
伊賀忍軍「はっ、ははっ!!」
??忍者「……えっ? 伊賀忍軍! ……」



??忍者「いたっ……いたたたっ。何か変だと思ったら、伊賀と甲賀、間違えてたよ……」

お侍（おさむらい）



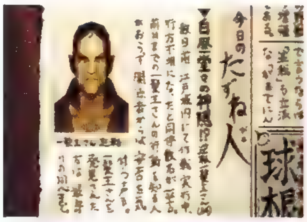
長いリーチを活かして相手を近づかせないことが重要。必殺技がない点は伊賀忍軍と同じ。

オープニング

風雲急を告げる離天京、その中にいるお侍の一人。
「あ〜ぁ、痛いだろうなぁ〜、戦わないと給金でないしなぁ。……幕府も人使い荒いよなぁ。……仕方ない、家族の為だ。みんな、お父さんがんばるからね!」
この男、そう云って消えてはゆくものの、はてさて、どうなる事やら……?



立て札「号外、『江戸っ子日和見』」
人々「……幕府、ついに牢人街(離天京)を放棄!! ……発見、その名は芽衣!! 謎のガーデニング少女ほか……。易者さん負傷!! ……犯人は背中に鯉……。……飛んでる子供急増中……。またも現わる……その名も"快傑"どくろびん!! 今日の……くるぶし健康法……」



立て札「『今日の尋ね人』逆転一髪王さん(34)。数日前、江戸城内にて作戦実行中、行方不明になったと同僚数名が証言。一髪王さんを発見された方は、最寄りの同心まで」

エンディング



鈴木君「みんなぁ〜っ、お父さん勝ったよぉ!! ……人間、何でもやれば出来るんだなぁ……。これで、給金アップ間違い無しだ」



山田君「おーい、鈴木く〜ん!!」
鈴木君「えっ……どうしたんだい、山田君に渡辺君……。それにみんなして?」
本田君「鈴木君、大変だよ……幕府がこの離天京から全面撤退するって、おふれを出したんだ!!」



鈴木君「何だって、本田君。それは本当かい?」
松下君「疑い深いな、君も。僕だってやっと娘に会えるんだぜ」
鈴木君「良かったじゃないか、松下君」
佐藤君「泣くなよ、鈴木君。やっと僕らは家に帰れるんだからさ」
鈴木君「ごめんごめん、つい嬉しくて……。そういう佐藤君も、流れてるぜ、ナ・ミ・ダ」
佐藤君「言うなよぉ〜」



全員「ハハハハハハハ……」
山田君「さあ、今日はみんなでお祝いだ!! それに何てったって、あの左門様がおごって下さるってさ」
全員「いいねぇーっ!!」
山田君「じゃあ行こう、鈴木君。いつもの所だからね」
鈴木君「ああ……」



鈴木君「……やったぞ……みんなぁーっ!! お父さん!! もうすぐ帰るからねぇーっ!!」

CPU専用キャラクター（一定条件で使用可能）

幽堕（ゆだ）



夜血とほぼ同じ必殺技を持つ。飛び道具の性能は夜血におとるが、➡＋強攻撃がしゃがみガード不能になっている。

オープニング

闇の中……無気味に光る赤い眼光。ここは何処だ……オレは誰だ……分からない……ユダ……オレの名か？　…………。離天京に向かう貿易船の貨物室に、その男は潜んでいた。この時代を彷徨っている時、幕府御三家と呼ばれる内の雄藩に発見され拘束される。その雄藩というのが、朧衆と密通しており、朧らの計画が成功した折りには、将軍家の座を貰い受ける取り引きが成立していた。だが、離天京へ幕府最強と詠われる、御庭番と伊賀忍が動き出したとの報に、己らの陰謀が表沙汰になる事を懸念し、この始末屋を切り札として送り込む。
全てを無に帰せ……。
その衝動が、男を突き動かす。人知を超えるとも云える剣の強さは、その衝動さえ可能なものだと思えてくる……。
離天京に着いた船に、人は誰もいなかった。あるのは、船員全員の屍のみであった……。離天京の一掃という任務を遂行すべく『漆黒の死神』が、今その地に降り立つ。

4人目対戦前（vs 覇王丸）

覇王丸「まさか？」
幽堕「…………」
覇王丸「オメエ、もしかして……」
幽堕「道を開けてもらおう。さもなくば、死ね」
覇王丸「その黒い衣、その真紅に光る野獣の目。20年近くになるな、オメエと会ってから」
幽堕「…………」
『シュッ！！』
『ギチッ！！』
覇王丸「……クックックッ、オメエの斬撃、昔と全く変わっちゃいねえな」
幽堕「何者だ」
覇王丸「忘れちまったのか？　あのユガとの戦いのおり、一度手合わせしたじゃねえか」
幽堕「ユ・ガ・ユガだと、何をいっている」
覇王丸「オメエ、まさか？　ユガの事忘れちまったんじゃねえだろうな、アスラ！」
幽堕「…………」
覇王丸「じゃあ、もう一人のアスラの事も……あの女、色の事も」
幽堕「ア・ス・ラ……シ・キ……？」
覇王丸「どうしちまったんだ、いったい？」
幽堕「時は……満ちた。死ね」
覇王丸「今のオメエはまるで死神！　永い間渇ききったこの刀！！　オレの斬撃も老いちゃいないぜっ！！」

8人目対戦前（vs 九葉蒼志狼）

幽堕「闇、闇、闇、闇、闇………………。ここは、何処だ……」
闇の声『無限に広がる闇、無限の時』『無き場所、無き存在』『堕ちろ、無限の奈落へ』『時を司る蛇、ユガよ』『その七枚の翼がその証』『七王の頂に君臨する者、ユダよ』
アスラ（目覚めよ、我が名はアスラ）
幽堕「誰だ？」
闇の声『我らが主よ、時の蛇に永劫の滅をっ！！』
アスラ（時の蛇は、まだ……）
幽堕「何をいっている？」
色『この子の中にあなたと同じ血が流れているのです』
命（悪魔）（全・テ・ヲ・滅・ボ・セ！！）
幽堕「誰だ！！」
命（天使）（ワ・タ・ク・シ・ヲ・タ・ス・ケ・テ……。ダ・レ・カ・ワ・タ・ク・シ・ヲ・タ・ス・ケ・テ）
幽堕「……ここは、オレの場所ではない」
蒼志狼「眠っている所悪いが、それはオレのセリフだ」
幽堕「誰だ、キサマ」
蒼志狼「悪いがそれもオレのセリフだ。なぜ迅衛門を斬った。オマエは何者だ」
幽堕「…………。クキ・セイシロウだな」
蒼志狼「何だと、なぜそれを知っている？」
幽堕「ナゼは、ない。キサマにあるのは絶対的死のみだ」
蒼志狼「オマエに一言だけいっておく。頂にたどり着けるのは、オマエではない。オレだ！！」

10人目対戦前（vs 朧）

朧「ヒッヒッヒッなんという殺気。ヌシは何者じゃ」
幽堕「キサマ達全てに死の時が訪れた」
朧「ヒッ！！　カカカカッ。ぬかしよるわ。だがヌシの殺気、この朧でもちびりそうじゃわい。正に死そのもの」
幽堕「苦痛を受け入れよ。闇が死を司る」
朧「この朧が震えておるわい。なんと恐ろしい奴じゃ。じゃが、そう易々と死神を受け入れると思うてか！！　何者かは知らぬが、死ぬのはウヌの方じゃ！！」

13人目対戦前（vs 命）

命「誰か……助けて。もう私には止めきれない」
命（悪魔）『全てを無に帰せ』
命「オジイ……サマ……。タ・ス・ケ・テ……。オジイサマ……。ク・ル・シ・イ……。ト・ウ・マ・サ・マ……。………………」
『ゴゴゴゴゴゴゥッ！！』
命（悪魔）「フフフフフッハハハハッ。しぶとい奴じゃ。素直にワラワを受け入れておれば、苦しまずにすんだものをのう。闇が来る、ワラワを救いに真の闇がのう……。愛しや。黒き者が、ワラワを解放してくれる。永かったわえ。あやつがわらわを封じ込めてより、ワラワの魂を解放する者をどれだけ待った事か。来たわえ。来たわえ」
幽堕「…………。オレを呼んだのはキサマか」
命（悪魔）「あぁっ。愛しや、あぁ。そうじゃワラワが、ワラワが呼んだのじゃ！！　はよう、はようワラワの闇を解放しや！！」
幽堕「オレを呼んだのはキサマではない」
命（悪魔）「なっ！！　何をいいやる。ソナタを呼んだのはワラワじゃ！！」
幽堕「アスラよ。閉ざされし扉、今開かれた」
命（悪魔）「何をいうておる！！　オオオゥ！！」
幽堕「あの時滅びるべきだったのだ、かりそめの魂よ。キサマは滅びる為に生まれてきた」
命（悪魔）「お願いじゃ、ワラワを救うてくれっ！！」
幽堕「時を司る者よ、キサマの行く場所は、無限の闇だ」

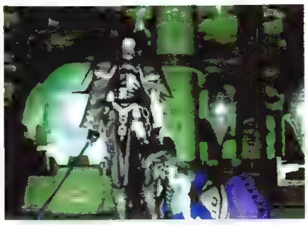
エンディング



命（悪魔）「ウッ……ウウウ……。何……何故じゃ……何故ワラワを開放せぬ」
幽堕「その娘の魂に乗り移り、本性を隠したつもりか」
命（悪魔）「……グォッ……グギィッ……ギィ！！」



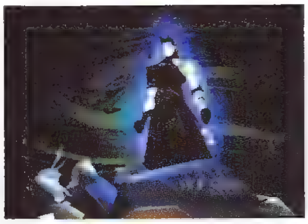
幽堕「忘れたのか、時の蛇ユガよ……。オレはアスラ（無き者）そして復讐者。古の時、キサマに翼をもぎ取られ、闇へと堕ちた者」
命（悪魔）「ギッ、ギギギッ……」



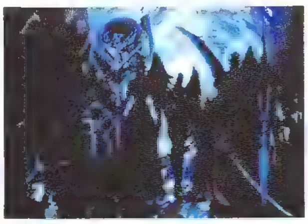
幽堕「そしてオレは甦った。真の闇を統べる者として。……無窮の闇へと滅びろ」



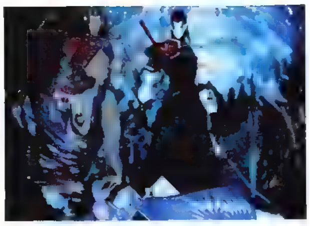
幽堕「キサマが下した万霊の悲しみと、我が永劫の痛みと共に」
『……ゴゴゴゴ！！』
命（悪魔）「ギッ……ギッギギ……ギャァァァァッ……。………………………」



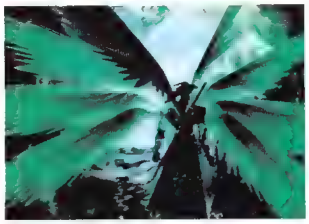
命（天使）「……心から……心から闇……が消えた」
幽堕「全ては滅びた」
命（天使）「……アスラ……アスラ、その私と同じ真紅の瞳。……もしかして……」



幽堕「闇に帰す時が、訪れた」
『……ゴゴゴゴ！！』
命（天使）「……ま、待って……、待って下さい……あなたは……」



幽堕「聞け」
色「聞きなさい命よ」
アスラ「ここからはオマエの来るべき所ではない」
命（天使）「……もしかして……父さまなの……」
七人の王「我らが七王、永劫の彼方より万魔の王が甦りし時、お待ちしておりました」
命（天使）「あなたは……いったい……」



幽堕「オレの名はユダ……これ以上オレに関わるな」

Column

ポケステでおしおきです

本作はポケットステーションにも対応しており、『ナコPG』と『サムライウォッチ』という2種類のデータが用意されている。これらは、ギャラリーモードのミニゲームで獲得すると、ダウンロードすることが可能だ。

『ナコPG』はナコルルを操作し、朧が呼び寄せた過去の亡霊たちを退治していく3DダンジョンRPG。ママハハ、シクルゥといったおなじみの仲間たちとともに、地下20階にいる壊帝ユガを倒して（おしおきして）脱出すればゲームクリアだ。システムはわかりやすく、難易度も高くないので、RPG初心者でも十分に楽しめるだろう。また、ゲーム中で手に入れたイラスト抽選札や潜在能力上昇札は、データをプレイステーションに転送すると、本編で使用できるようになっている。

『サムライウォッチ』は1日3件までのアラーム設定が可能な時計。『ナコウォッチ』と『リムウォッチ』の2種類があり、それぞれちがったおまけ機能と3タイプの音声が用意されているという徹底ぶりだ。

残念ながらアーケードではプレイできない本作。しかし、こうした要素の数々からは、家庭用ならではの『サムスピ』を作ろうという、本作の開発スタッフの意気ごみが伝わってくる。

九皇蒼志狼（くおうそうしろう）



九皇天昇流を継承した蒼志狼。基本技は九葵蒼志狼と同じだが、2種類の構えとその派生技が追加されている。

オープニング

転昇冽水
天より降りし雨つ水、地に落ちて流水と成る。流水、流れ着くところ、静寂なる湖畔に映る満月、即ちこれ真理なり。されど天より雨つ水降る時、月は朧に消え失せん。これも又、真理なり。

転昇烈水
天より降りし雨つ水、地に落ちて流水と成る。流水、流れ着くところ、岩塊貫く激流の烈水、即ちこれ真理なり。されど、天より月が昇る日々続けば、激流勢い失せついに絶えん。これも又、真理なり。

天昇
冽水と烈水交わりし時、日は昇りて流水、天に昇らん。

2人目対戦前（vs 朧）

朧「まさか、その刀!! そうか、クックックッ。堕ちたかよ、刀馬は」
九皇蒼志狼「元々、オレの刀だ」
朧「あやつほどの手錬れが堕ちるとは……。オヌシ、恐ろしい奴よのう」
九皇蒼志狼「オマエが三刃衆、朧だな」
朧「ヌシには隠しても無駄じゃろうて。しかし……あやつはマグマを封じ込めた、凍てついた氷河の様な男じゃったが、ヌシはまるで無限に広がる紺碧の海。まるで、実体がつかめんわ」
九皇蒼志狼「いいたい事はそれだけか」
朧「クッカカカカカッ!! 生きた身でヌシの様な男と死合えるとは。見よこの朧、歓喜のあまり震えておるわい。だが、行かせる訳にはいかぬ。ワシの生涯を賭けてヌシをちぎり殺してくれるわ!!」

4人目対戦前（vs 命）

命「蒼志狼様、お待ち下さい」
九皇蒼志狼「オマエ……三刃衆の巫女だな」
命「はい、命と申します」
九皇蒼志狼「……命？」
命「蒼志狼様、お願いです。刀馬様を……あの方を救ってください」
九皇蒼志狼「…………」
命「このままでは強さを求めるあまり、あの方は自分自身の心に押し潰されてしまいます」
九皇蒼志狼「すまんが、無理な注文だ」
命「お願いです、私はどうなっても構いません。どうか、あの方を……」
九皇蒼志狼「ヤツが求める強さは（二刀）のうち（一刀）。自分でもう（一刀）に気づかぬ限り、誰にも止める事はできん」
命「もう、一刀？」
九皇蒼志狼「だが、キミはそれを持っている」
命「私が持っている？」
九皇蒼志狼「ヤツにも、オレにも欠けている刀を」
命「……か・け・た・刀……!!!!」
命（悪魔）「フッフッホホホホホホ。欠けた刀じゃと、何を血迷うておるのじゃ」
九皇蒼志狼「キサマ、命ではないな」
命（悪魔）「オヌシさえおらなんだら、あの方はこの世を手に出来たのじゃ」
九皇蒼志狼「それは夢でもあり得ん。それに、そんな世はすぐにもろく崩れ去る」
命（悪魔）「何をいいやるっ! あのお方こそ世に君臨するに相応しいお方じゃ!!」
九皇蒼志狼「…………」
命（悪魔）「フン!! もう良いわ。その2本の刀、お主を八つ裂きにしてワラワが刀馬様に与えるまでじゃ!! 蒼志狼! 黙って死にやっ!」

7人目対戦前（vs 十六夜夜血）

夜血「チッ……。ついやっちまったぜ。ばれてね～だろうな。いくらオレでも仲間を殺ったとなると、許されね～からな。計画がぶち壊しじゃねぇか、クソッ! やばいぜ……マジやばくなってきたぜ……」
那美乃「……夜血」
夜血「あ……あぁ……どうした、ナミ？」
那美乃「大丈夫、夜血？ 顔色が良くないけど」
夜血「何いってんだよ、なんともないぜ」
那美乃「そう……ゴメンネ、少し気になって……」
夜血「何で謝んだよ。すぐ謝んなって、いってんだろ」
那美乃「ゴメン……」
夜血「……もういいよ。で、何か用か？」
那美乃「うん、仲間がみんな夜血を探してたって聞いて」
夜血「なんだと!!」
那美乃「どうしたの、何かあったの？」
夜血「那美乃、俺について来るか？」
那美乃「はい」
夜血「じゃあ今夜、この街を出る。オレ達の約束をかなえる為に」
那美乃「…………」
夜血「身を隠して待っていろ。オレ達の始まりは、今夜だ」
那美乃「…………。夜血……。どんな事があっても、私は貴方と一緒」
夜血「……信じろ」
九皇蒼志狼「また、オマエか」
夜血「すまん、あの時は悪かった、本当だ。アンタを侍と見込んで、頼みがあるんだ」
九皇蒼志狼「…………」
夜血「頼む、オレを侍にしてくれね～か。下っ端でも良いんだ。そしたらさ、この糞溜みてえな街から、抜け出せんだよ。なっ! どんな事でもするからさ」
九皇蒼志狼「血を吸われると判っていて……コウモリを懐に入れるバカはいない」
夜血「コウモリ……だと……。コウモリでもよ、生きてんだぜ。人の血をすすってでも、生きていたいんだよ」
九皇蒼志狼「オマエ、そうやって命乞いする人間を何人殺してきた」
夜血「……分かったよ……。テメエの血はすわねえよ……。その代わり、このクソダメにブチマケテヤル!!!」

10人目対戦前（vs 榊 銃士浪）

サヤ「何をしているの？」
銃士浪「雲をつかんでやろうと思って。願いがかなうらしいんだ」
サヤ「そんなの、信じてる人いるの？」
銃士浪「アァ、オレさ」
サヤ「変な人」
銃士浪「変じゃないさ。ただかなえたい夢があるだけさ」
サヤ「……銃士浪が夢だなんて。今日のアナタ何か変よ」
銃士浪「男は夢をかなえる為に生まれて来るんだ」
サヤ「ヤダヤダ、男はそうやって女を悲しませるのよね」
銃士浪「そんな事ないぜ。オレの夢にはちゃんと女が微笑んでるさ」
サヤ「ウソ？ ウソでしょ？ ……誰よ、誰!…………」
銃士浪「………………。……サヤ」
サヤ「エッ。……ウソッ!! ……私？」
銃士浪「聞けササヤ!! 何があっても手を出すな」
サヤ「何？ どういう事？」
銃士浪「男には夢をかなえる為に、けりを付けなきゃならない時がある」
サヤ「……!! あれは九葵蒼志狼……」
九皇蒼志狼「裏切りの代償は分かっているな、龍巳十四郎」
銃士浪「止まっちゃいられねえんだ……。立ち止まっちゃいられねえんだよ、オレは」
九皇蒼志狼「幕府の命により、オマエを斬る」
銃士浪「強い者も弱い者も、裕福でも貧困であったとしても、みんなが笑っている……。ただそんな時代が見てみたいだけさ」
九皇蒼志狼「いくぞ」
銃士浪「蒼志狼!! ……オマエは夢を見た事があるか」

13人目対戦前（vs 覇王丸）

覇王丸「蒼志狼、ひとまず終わった様だな」
九皇蒼志狼「ええ」
覇王丸「命からの伝言だ。『あなたに欠けている刀は自分で気づかない間に、あなたの心に光り輝いている。今は、ただ使い方が分からないだけ』だとよ」
九皇蒼志狼「人には、それぞれたどり着けない場所がある」
覇王丸「なあ蒼志狼、もしこの国に未来があるのならば、オレ達侍は消える定めなのかも知れねえな」
九皇蒼志狼「形ある物、いつかは消えてなくなる。自然の理です」
覇王丸「そんなもんかね？」
九皇蒼志狼「そんなものです」
覇王丸「…………」
九皇蒼志狼「…………」
覇王丸「やるかい」
九皇蒼志狼「ええ。あなたは、オレと同じ場所を見ている」
覇王丸「長い間、たどり着けないがな。見てみろよ、良い月夜だ。この分じゃ明日は晴天だな」
九皇蒼志狼「…………」
覇王丸「蒼志狼!! オレは日の出を拝ませてもらうぜ」
九皇蒼志狼「オレは、蒼く澄みきった天（そら）を」

エンディング



九葵鉄騎『増長するな刀馬。天下にはオマエがたどり着けぬ次元があるのだ』
刀馬『ならば、オレが代わりに黄泉へと送ってやる』
九葵鉄騎『我が息子たちよ。生き抜き、そして……遥かなる高みを目指せ』



刀馬『この期に及んで息子などと……笑止!!』

朧

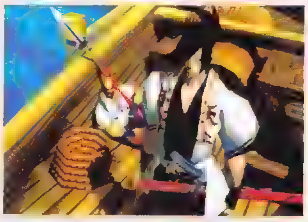


実際に闘うのは、彼の術によって魂を持たされた妖刀。人の姿をしていないため、攻撃が見切られにくい。

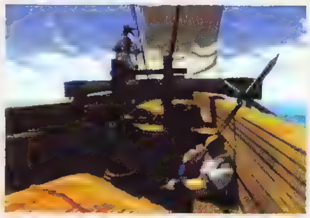




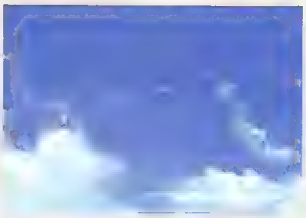
九皇蒼志狼「迅衛門、聞いてもいいか？」
迅衛門「んっ! どうした」
九皇蒼志狼「オレは、オマエを超えられるか？」
迅衛門「何を言うとる、百年早いわ!!」
九皇蒼志狼「……そうだな……」



迅衛門「？ ……蒼志狼!! オヌシ、今笑ったのか？」
九皇蒼志狼「…………」
迅衛門「そんな筈ないのう。オヌシの笑顔など、今まで一度も見た事が無いわい」



迅衛門「気のせいか……」



九皇蒼志狼「あぁ……気のせいだ」

スタッフロール

本作のスタッフロールは、登場人物にまつわるグラフィックが順番に表示され、それを背景にスタッフの名前が流れていく。また、ナコルルとリムルルのデュエットソングがBGMになっているので、ファンならば一聴の価値アリだ。



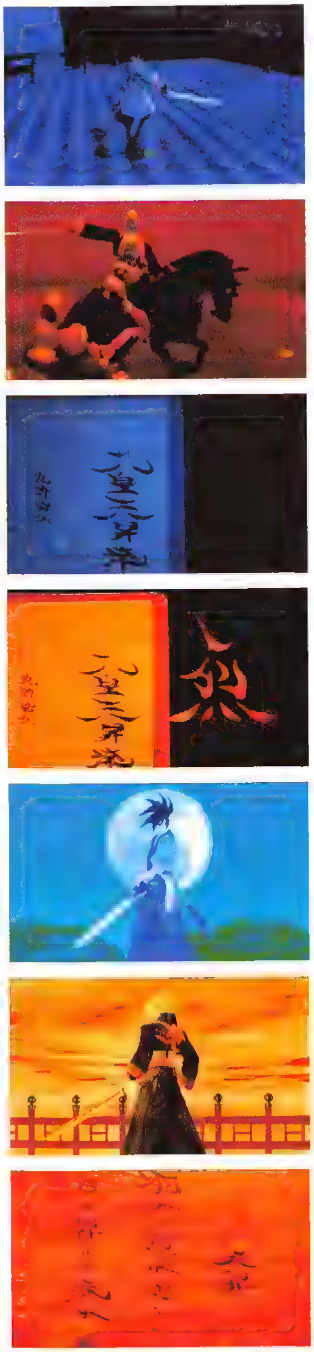
Column ムービーについて

本作では、美麗なムービーシーンがシナリオ中に数多く用意されている。ここでは、ストーリーモードで見ることのできる(オープニングとおまけムービー以外の)すべてのムービーを、簡単な解説および出現条件とともに紹介しよう。なお、各ムービーのタイトルは、ムービーモードで表示されるものに準拠している。

KUNOU TENSHO-RYU

蒼志狼と刀馬の因縁を描くムービー。義理の兄弟であり、同じ流派のきわみを目指したふたりの運命は、皆伝の刀をめぐってぶつかり合う。

条件 蒼志狼か刀馬でゲームをスタートすると、オープニング直後に流れる。



FAIRY'S VOICE

プレイヤーキャラクターがナコルルと出会うシーン。不思議な声に導かれて草原を進んでいくと、聖霊となったナコルルの姿が……。

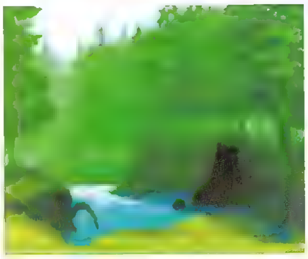
条件 最初から選択可能なキャラクターまたは刀馬、命のいずれかでプレイしているとき、4人目対戦前デモの直前に流れる。



ナコルル「こっちよ……」



ナコルル「私はここ……」



ナコルル「そう、そのまま、まっすぐ……」





P.184へ

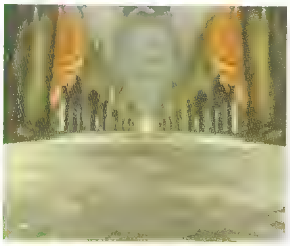
P.183から

MAIDEN OF LIGHT

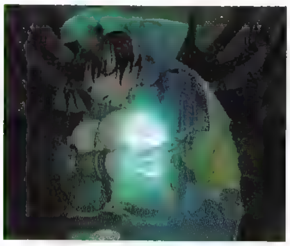
光の巫女・リムルルを救出するシーン。彼女は龐によって封印され、20年間コンルに守られながら眠りについていたのだ。

条件 最初から選択可能なキャラクターの7人目対戦後デモの直前、または10人目対戦後デモの直前に流れる(どちらで流れるかはキャラクターごとに決まっている)。

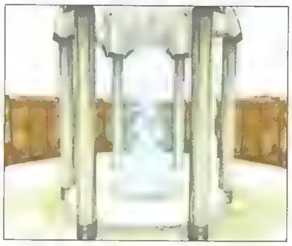




リムルル「暖かい……。すごく暖かい光りだ」



リムルル「私はどうしてたんだろう。気持ちいい。なんだか、すごくよく寝た気がするなぁ」



リムルル「姉様、姉様が近くにいる」





リムルル「待っててね。すぐにいくから」

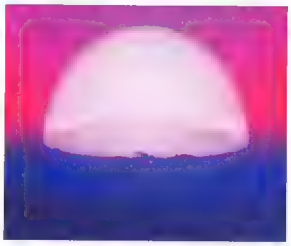
PRAYER

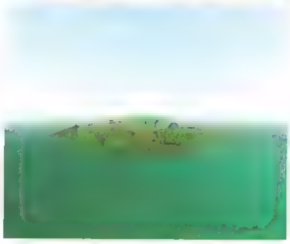
ふたりの光の巫女が大自然の力を借りて破滅的危機を食いとめるシーン。

条件 覇王丸、半蔵、サヤ、銃士浪のエンディング直前に流れる。



ナコルル&リムルル「地と水と火と風と空の精霊たちよ、私たちに力をかして!!」

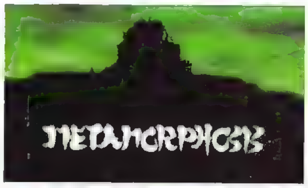


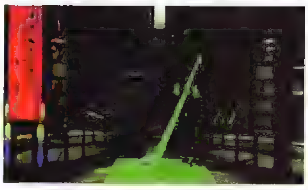


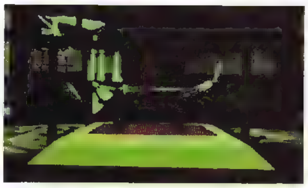
METAMORPHOSIS

龐が天幻城でプレイヤーキャラクターを待ち受けるシーン。変幻自在の妖術『活鏡の法』によって、妖刀に命が吹きこまれる。

条件 覇王丸、半蔵、サヤ、銃士浪の14人目対戦前デモの直前、および伊賀忍軍の13人目対戦前に流れる。



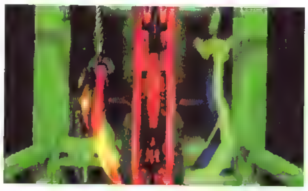


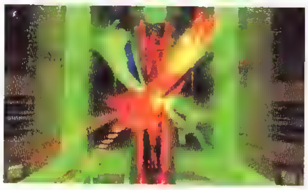


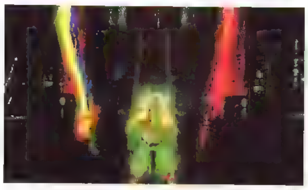
龐「我等の悲願成就まであとわずか。誰にも邪魔はさせんて……」



龐「命知らずのネズミども!! 覚悟せい!! 我が秘術、見せてくれるわ!!」





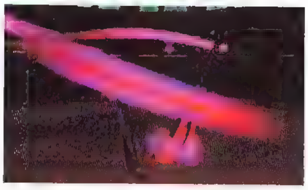


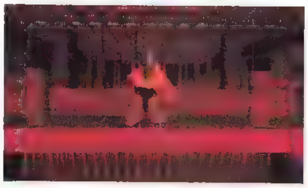
DIE...

悪の元凶、龐の敗北シーン。2本の妖刀は力を失い、龐もまた城郭から落下して息を引き取る。

条件 覇王丸、半蔵、サヤ、銃士浪の14人目対戦後、および伊賀忍軍の13人目対戦後に流れる。









ZERO

刀馬が天幻城でプレイヤーキャラクターを待ち受けるシーン。赤く光る銘刀「紅煌」は、蒼志狼の父でありみずからの師でもある、九葵鉄騎を斬って手に入れたもの。

条件 蒼志狼、迅衛門、灰人、臥龍の14人目対戦前デモの直前、および陀流磨、お侍、ゴロツキの13人目対戦前に流れる。



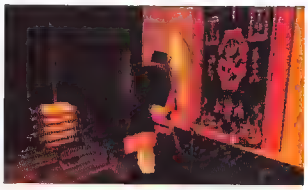








刀馬「我が領域は零。万物いかなる存在も、我が領域に踏み込むこと能わず」



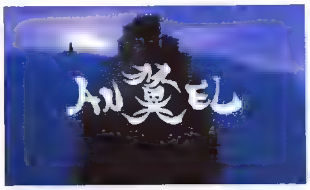


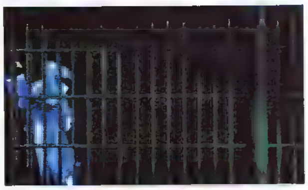


ANGEL

命が天幻城でプレイヤーキャラクターを待ち受けるシーン。抑えきれぬみずからの心におびえ、助けを求めるその瞳に、人々を恐怖させる覇業三刃衆の面影はない。

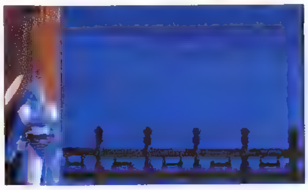
条件 乱鳳、夜血、凛花の14人目対戦前デモの直前、および眠兎、大熊猫、幽堕、無限示の13人目対戦前デモの直前に流れる。



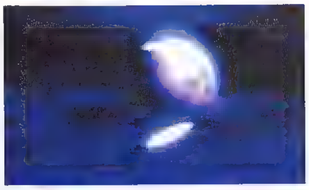




命「誰も傷つけたくない。でも、闇はまた訪れる。夢は絶望にかわる。全て消え去ると悟った。もう……心が壊れてしまいそう……」



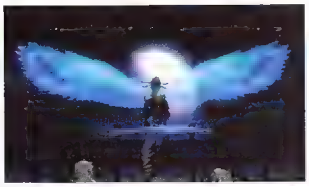
命「助けて……」



命「誰かわたくしを……」



命「助けて……」

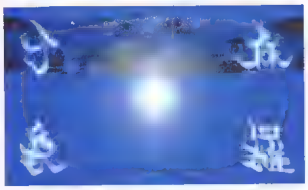


SOUL DIVER

離天京を訪れた蒼志狼を刀馬が出迎えるムービー。もうひと振りの皆伝の刀を持つ蒼志狼に、刀馬が闘いを挑む。

条件 刀馬の13人目対戦前デモの直前に流れる。

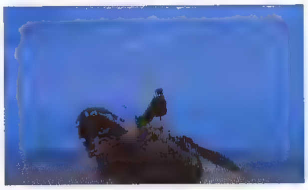


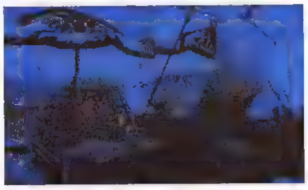


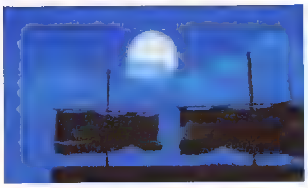
蒼志狼「俺が目指す頂は、森羅万象。万物の総てをつかさどる」

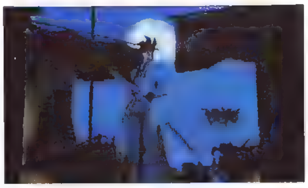












PAIN

古の昔、壊帝ユガによって闇へと封印されたアスラ。復讐者として甦った彼と壊帝ユガとの因縁の対決を描くムービー。

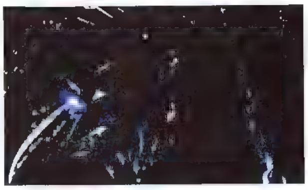
条件 命、朧衆の13人目対戦前デモの直前に流れる。



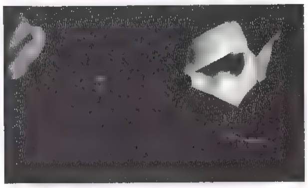


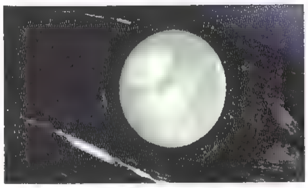












SAMURAI SPIRIT

覇王丸と壊帝ユガとの闘いの回想シーン。ユガのすさまじい猛攻撃を巧みにかわし、反撃に転ずる覇王丸。回想を背景にしながら、現在の覇王丸の心境が語られる。

条件 九皇蒼志狼の13人目対戦前デモの直前に流れる。

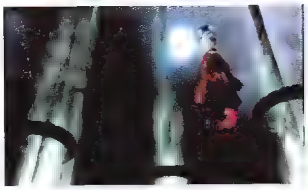


覇王丸「白刃をもちい、立ち合うこと数千に及べり」



覇王丸「未だ剣の道、きわめることかなわず」









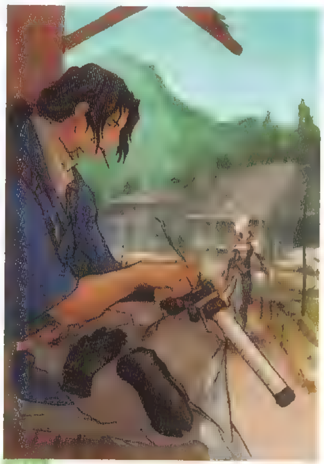




「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃」ART GALLERY











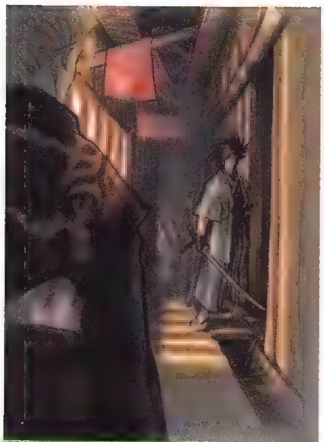


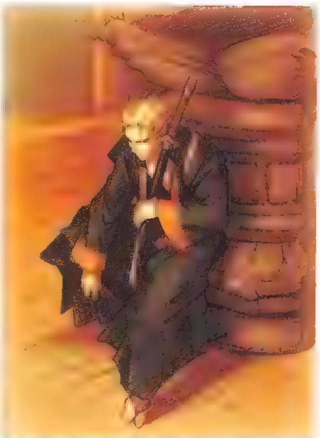




ナコルル＆リムルル単体









CHAPTER 4

ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ



THE KING OF FIGHTERS '94



©SNK 1994

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

発売日●'94年8月25日
基　板●MVS（196メガ）

STORY

「1994年。KING OF FIGHTERSを開催する。なお、今大会は特別ルールとして、3人1組のチーム対戦形式にて取り行なう。以上……。[R]」
各地の格闘家に送られた謎の招待状。Rとはいったい誰なのか？　謎をはらんだまま、いよいよKOFが幕を開ける！

SNKの看板シリーズのひとつである『ザ・キング・オブ・ファイターズ』（以下『KOF』）の記念すべき第1作目。『餓狼伝説』『龍虎の拳』といった対戦格闘ゲームのキャラクターだけでなく、『サイコソルジャー』や『怒』に登場したSNKの歴代キャラクターが入り乱れて闘うさまは、まさに夢の祭典と呼ぶにふさわしいものだった。

GAME SYSTEM

●チームバトルシステム

3人1組のチーム同士による勝ち抜き戦形式で試合を行なうシステムのこと。まずひとり目同士が闘い、勝ったほうは引きつづき試合に挑み（体力は勝利時の残りタイムに応じて少し回復）、負けたほうはつぎのメンバーと交代。最終的には、相手チームの全員を倒したほうが勝ちとなる。なお、基板の設定を変えれば、ひとりのキャラクターを使って2本先取制の試合をこなしていく「シングルプレイ」を行なうことも可能。



▲使用キャラクターはチーム単位でのみ選択可能。ステージごとに決定できる対戦順番も、勝敗に大きく影響する。

●基本操作

8方向レバーで移動やガードを行ない、Ⓐボタンで弱パンチ、Ⓑボタンで弱キック、Ⓒボタンで強パンチ、Ⓓボタンで強キックが出せる。キャラクターによっては、レバー入力＋攻撃ボタンで特殊技を出すことも可能だ。

また、➡➡でダッシュが、⬅⬅でバックステップが行なえる。ダッシュ動作は一足跳びタイプ（鎮と舞は前転タイプ）なので基本的に中断できないが、ダッシュ中は空中必殺技を、着地硬直中は地上必殺技などを出すことが可能。よって、ダッシュで近づいた直後にコマンド投げ、といった使いかたもできる。



◀特殊技は、しゃがみガード不能など、さまざまな効果を持っている。

●攻撃避け

Ⓐ＋Ⓑで行なえる、相手の攻撃を回避する行動。動作中は移動や攻撃ができないものの、打撃技に対しては完全に無敵となる（唯一、投げ技だけは食らう）。かなり便利ではあるが、多用していると相手のフェイントに合わせて攻撃避けをしてしまい、動作中に通常投げであっさり投げられることも。



◀スキなく攻撃避けをくり返せば、ずっと無敵状態でいることも可能だ。

●ふっとばし攻撃

コマンドがⒸ＋Ⓓと簡単なわりに攻撃力が高く、ヒットした相手をダウンさせるというすぐれた特徴を持つ。この技のリーチが長かったり、攻撃判定の出現が早いキャラクターは、闘いの主導権をにぎりやすい。なお、空中で出すことも可能だが、グラフィックはジャンプ強キックと同じ。

●パワーゲージ

画面下部にあるゲージのこと。ゲージが満タンになると、キャラクターはパワーMAX状態に。この状態のときには、攻撃力が1.5倍、超必殺技が使用可能、ヒットバックが大きくなる、などの効果が得られる（一定時間が経過するか、超必殺技を出すと即解除）。なお、自分でゲージをためて（＝条件ⓐ）パワーMAX状態になった場合のみ持続時間が長くなるので、相手の攻撃でゲージがある程度たまったら、残りは自分でためてしまったほうがいい。

パワーゲージがたまる条件
- ⓐⒶⒷⒸを押しつづける
- ⓑ相手から投げ技以外の攻撃を食らう
- ⓒ相手の攻撃をガードする

●挑発

離れた間合いで立ったままⒸを押すと、相手のパワーゲージの蓄積量を減らす「挑発」が行なえる。挑発中にⒸを連打すれば、パワーゲージの減少ペースを早めることも可能。

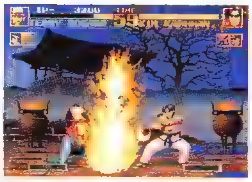


◀パワーゲージを減らすことも重要だが、挑発ポーズを楽しむのもまた一興。

●超必殺技

超必殺技を出すには、下記の条件のどちらかを満たしていればいい。ちなみに、超必殺技の威力は、どの条件を満たして出したかによって変わり、ⓐ<ⓑ<ⓐ＋ⓑの順にダメージが上がっていく。また、ⓐでは使用後にパワーMAX状態が解除されるため1回しか使えないが、ⓑなら何回でも使い放題となる。

超必殺技を出すための条件
- ⓐパワーMAX状態になっている
- ⓑ体力が満タンの4分の1以下の状態（＝体力ゲージ点滅状態）になっている



◀残った体力が少なければ、つぎのラウンドでいきなり超必殺技を出すことも可能。

●援護攻撃

チームバトルシステムを採用している『KOF』だからこそ存在するシステム。つぎの条件をすべて満たしているときにⒶⒷⒸを同時押しすると、待機中のメンバーが対戦相手を攻撃してくれる。キャラクターが気絶しやすい本作では、この攻撃を狙える状況になることもしばしば。なお、チームメンバーが存在しないシングルプレイでの実行は不可能だ。



◀ヒット時に相手を転倒させる援護攻撃だが、ダメージは与えられない。

援護攻撃の発動条件
- ⓐ使用キャラクターが気絶、またはつかみ技を食らっている
- ⓑ待機中のチームメンバーが、画面内にいる
- ⓒ使用キャラクターの体力が、相手よりも少ない

●スルーアタック（避け攻撃）

動作中、上半身が無敵になる攻撃。相手の技に対してガードポーズをとってから、実際にガードするまでのあいだに➡＋ⒶorⒷと入力すれば出せる。一見、便利そうだが、「避けるという点では攻撃避けのほうが確実性が高い」「攻撃がヒットしてもダメージを与えられない」などの理由により、実戦で使われることは少ない（スコアかせぎには有効）。

●独特な連続技

『KOF』シリーズでは、コマンド投げであれば、のけぞり中の相手も投げられることができる。つまり、投げ技を連続技に組みこめるようになっているのだ。



◀まずは跳びこみから近距離立ち強パンチ。

▶それをキャンセルすれば「ねりゃ〜」と投げられる。

●対CPU戦

下図のような流れで全9戦を行なう。

■対CPU戦の流れ

ステージ1〜8
▼
ステージ9（vs ルガール）
▼
エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』

■29,800円 ■'94年10月1日発売

ゲーム画面から操作のレスポンスに至るまで、アーケード版との相違点はないに等しい。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

ネオジオCD版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』

■7,800円 ■'94年11月2日発売

データを読みこむのは各ステージの最初のみなので、最後のラウンドまでスムーズにプレイすることが可能。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

SECRET FEATURE

●脱衣負け

ユリとキングは、必殺技か超必殺技でKOされると服がやぶける(シングルモードでは、2本目でのKO時のみ)。



▲ユリの脱衣シーンを連続写真で紹介。脱衣負けは、『龍虎の拳』シリーズでおなじみのものだが、下着の色がちがうのだ。



▲こちらは元祖・脱衣キャラクターのキング。彼女の場合、下着の色だけでなくアクションも『龍虎の拳2』からリニューアルされている。

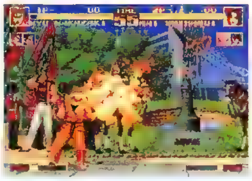
Column 対戦で役立つものから大道芸まで隠しテクニックを一挙紹介

●大ジャンプ

レバー⬆要素を一瞬だけ入力すると、ノーマルのものより飛距離のある大ジャンプが行なえる。

●ガードキャンセル

5回以上の強制ガードがつづいている状態で必殺技のコマンドを入力すると、ガード硬直をキャンセルしてその必殺技を出すことが可能。ただし、ガード硬直をキャンセルするだけで、無敵になったり、相手の動きを止めたりはしないため、使用した瞬間に攻撃をつぶされてしまうこともある。



◀無敵技でガードキャンセルすれば、ほぼ確実に相手に反撃することができる。

●連射モード

下の連続写真のような手順を踏めば、以降、飛び道具を画面内に2発まで撃てる「連射モード」になる。ただし、このモードは、自分の飛び道具が画面から1発もなくなった時点で終了してしまう。



◀まずは遠距離から1発目の飛び道具を撃つ。

▶すかさずバックステップかダッシュを行なう。

◀1発目が画面内にあるうちに2発目を撃てばOK。

●投げ超必殺技

空中へ放るタイプの通常投げをキメたあと、相手が地面に落ちるよりも早く超必殺技を出すと(相手には当たらない)、投げによるダメージが超必殺技をヒットさせたときのダメージと同じになる。この現象は「投げ超必殺技」と呼ばれ、アテナ、鎮、ブライアンなどで実行可能。



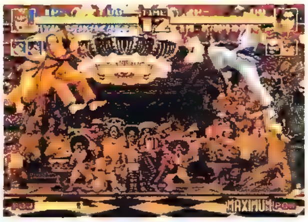
◀わりと投げ超必殺技をキメやすいアテナ。ある意味、彼女は投げキャラだとも言える。

●空中超必殺技

キムの鳳凰脚とリョウの龍虎乱舞は、空中でも出すことができる。それを実行するには、超必殺技と空中必殺技のコマンド入力を同時に完成させればいい(下記の入力例を参照)。なお、半月斬など、ほかの必殺技も空中で出せるが、空中必殺技よりも発動の優先度が高い技でのみ実行可能となっている。

【空中鳳凰脚の入力例】
・(ジャンプ中に)⬇⬋⬅⬋➡⬇+ⒷⒹ
・(ジャンプ中に)⬇⬋⬅➡⬊+ⒷⒹ

【空中龍虎乱舞の入力例】
・(ジャンプ中に)⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅⬇⬊➡+Ⓒ
・⬇⬊➡⬈⬊⬇⬋⬇⬊➡+Ⓒ



▲原理はシンプルなのだが、操作は複雑。空中鳳凰脚は、慣れれば実戦で利用できるレベルだ。

アテナの衣装部屋へようこそ

かならず私を1番手にしてくれるアナタ、こんにちわ。麻宮アテナです♪(注:声はご自由にお選びください) ここでは、私の歴代ステージ衣装を紹介します。見てくださいね♪

※「登場時」とは、1番手として登場したときのことです

KOF'94

登場時(ⒶⒷカラー)



登場時(ⒸⒹカラー)



KOF'95

登場時: ⒶⒷカラー / ⒸⒹカラー　通常時: ⒶⒷカラー / ⒸⒹカラー



KOF'96

登場時: 1P・Ⓐカラー / 1P・Ⓓカラー / 2P・Ⓐカラー / 2P・Ⓓカラー



通常時: Ⓐカラー / Ⓓカラー　おまけ: 背景の女子高生A / 背景の女子高生B



KOF'97

登場時: 1P・AD・Ⓐカラー / 1P・AD・Ⓓカラー / 1P・EX・Ⓐカラー / 1P・EX・Ⓓカラー



登場時: 2P・AD・Ⓐカラー / 2P・AD・Ⓓカラー / 2P・EX・Ⓐカラー / 2P・EX・Ⓓカラー



通常時: AD・Ⓐカラー / AD・Ⓓカラー / EX・Ⓐカラー / EX・Ⓓカラー



KOF'98

登場時(Ⓐカラー)



登場時(Ⓑカラー)



登場時(Ⓒカラー)



登場時(Ⓓカラー)



KOF'99

登場時: ⒶⒸⒹカラー / Ⓑカラー　通常時: ⒶⒸⒹカラー / Ⓑカラー



KOF2000

通常時: ⒶⒸカラー / ⒷⒹカラー



※「KOF2000」では、1番手になっても専用の衣装はないのです、ぐっすん(さとう珠緒版アテナ風)。

※〜カラー…各ボタンで選んだときのカラーです

※1P、2P…それぞれ1P側、2P側でプレイしたときのものです

※AD、EX…それぞれアドヴァンストモード、エキストラモードのものです

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 出場キャラクター

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード



基本技が使いやすく、必殺技もバリエーションに富んでいる。近距離立ち強パンチをからめた連続技は非常に強力。

餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード



中間距離での闘いが得意。飛び道具の飛翔拳と、スピードがありスキも小さい突進技の斬影拳が頼りになる。

餓狼伝説チーム

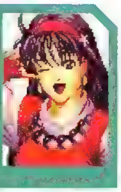
ジョー・ヒガシ



ハリケーンアッパーで跳ばせてタイガーキックで落とす戦法か、ジャンプ弱キック→弱キック連打で闘うのが基本。

サイコソルジャーチーム

麻宮(あさみや)アテナ



すばやい基本技とサイコボールとで組み立てた連係を駆使する必要がある。スキあらば、投げ超必殺技を狙うのも手。

サイコソルジャーチーム

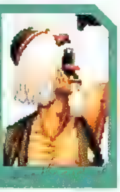
椎(シイ)　拳崇(ケンスウ)



中間距離でのしゃがみ強キック→超球弾が攻めの主軸。突進技の龍連牙をからめた連続技も役に立つ。

サイコソルジャーチーム

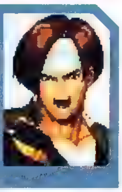
鎮(チン)　元斎(ゲンサイ)



移動スピードが遅く、むやみに動くと反撃される場合が多い。相手の行動を先読みして動くことが重要。

主人公チーム

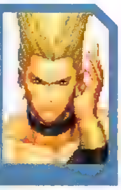
草薙(くさなぎ)　京(きょう)



性能の良い基本技に加え、飛び道具や無敵対空技も持っているので、どんな状況にも対処しやすい。

主人公チーム

二階堂紅丸(にかいどうべにまる)



居合い蹴りとしゃがみ弱キックが攻撃のメインとなるが、戦法のバリエーションはわりとと乏しい。

主人公チーム

大門五郎(だいもんごろう)



3種類のコマンド投げを持つ。機動力に欠けるものの、基本技の性能が高いため、打撃技でも十分闘える。

アメリカンスポーツチーム

ヘビィ・D!



技はすべてパンチ系でスキが小さい。基本技中心で攻めることになるが、突進技のR・S・Dもそれなりに有用。

アメリカンスポーツチーム

ラッキー・グローバー



飛び道具の弱・デスバウンドを追いかけて攻めるのが定石。いかに中間距離を維持するかがポイントとなる。

アメリカンスポーツチーム

ブライアン・バトラー



技は大振りだが、チャンスにおける爆発力はピカイチ。着地後に基本技がつながるスクリューボディプレスが強力。

キムチーム

キム・カッファン



リーチのある地上技がないので、跳びこみが攻めの起点となる。接近戦ではしゃがみ弱キックが威力を発揮。

キムチーム

チャン・コーハン



典型的なパワーファイター。そのため、パワーMAX状態になって、相打ち覚悟で強引に攻めこむ戦法が強い。

キムチーム

チョイ・ボンゲ



ジャンプの高さ・飛距離ともに全キャラクター中トップ。ジャンプ強パンチでめくり攻撃を簡単に仕掛けられる。

怒チーム

ハイデルン



必殺技は出しやすいうえに、どれも実戦で役立つ。大半の必殺技がタメ技なので、しゃがんで待つのが基本。

怒チーム

ラルフ



下方向に強いジャンプ強キックや、ダッシュからのコマンド投げなどで、中間距離から一気に攻めこめる。

怒チーム

クラーク



能力はラルフに近い。ただし、クラークのほうが投げの間合いが広く、超必殺技も投げタイプになっている。

女性格闘家チーム

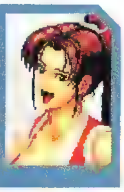
ユリ・サカザキ



攻撃力がやや低め。しゃがみ弱攻撃に、しゃがみガード不能の燕翼(➡+Ⓓ)などを混ぜて闘うのがセオリー。

女性格闘家チーム

不知火(しらぬい)　舞(まい)



基本技が使いやすく、ケンセイ能力が高い。ジャンプ強キック→しゃがみ強パンチ→龍炎舞が基本となる連続技。

女性格闘家チーム

キング



どの必殺技も実用性が高く、攻め手は豊富。守りに使える技が少ないため、攻撃を持続させていく必要がある。

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ



使いやすい空中虎煌拳、無敵対空技の虎砲、スキのない突進技の弱・飛燕疾風脚など、強力な技を数多く持つ。

龍虎の拳チーム

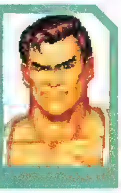
ロバート・ガルシア



リョウと同タイプの技を持ち、闘いかたも似ている。空中から急降下する飛燕龍神脚は、スキが小さく実戦向き。

龍虎の拳チーム

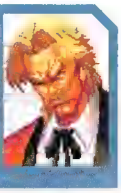
タクマ・サカザキ



リョウたちのような無敵対空技がないのは痛いが、タクマのみ、強・飛燕疾風脚のヒット後に追撃が可能。

CPU専用キャラクター

ルガール・バーンシュタイン



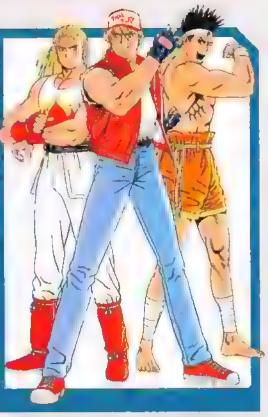
連射性能が高い飛び道具の烈風拳と、ダメージが大きく対空技になるジェノサイドカッターが非常に強力。

Column

主人公は誰だ?

『KOF』の主人公と言えば草薙 京だが、『'94』の発売前は"餓狼と龍虎の対決"ばかりが注目されて、世間に京の存在はあまり認知されていなかった。しかし、「餓狼にも龍虎にも負けないキャラクターを目指して作った」(開発者・談)というだけあって、実際に発売されてみると京の人気は急上昇。やがてはご存知のとおり、SNKの顔となるキャラクターにまで成長したのだ。

餓狼伝説チーム



ステージ5対戦前



ルガール「フム、彼らがギースとクラウザーを倒した連中か……では、じっくりとその腕前を拝見させて頂くとしよう！」



ルガール「ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）



ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」





ルガール「ようこそ、我が美術館へ」



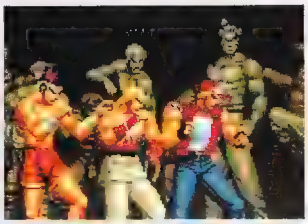
アンディ「お前がこの大会の主催者か！　一体何者なんだ！」



ルガール「我が名はルガール。君達の噂はよく聞いている。ギースとクラウザーを倒した世界最強の男達としてね。是非、私のコレクションに加わってもらいたい」
テリー「コレクション!?」



ルガール「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ、すばらしいだろう」



ジョー「チッ！　こいつは今までの敵の中でも最悪だな！　まるで悪魔だぜ！」



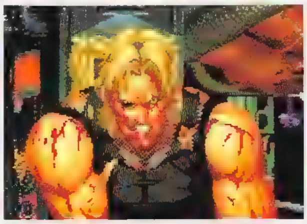
ルガール「ハッハッハッハッ……最高の褒め言葉だよジョー君！　だが、私をギースやクラウザーなどと同じとは思わぬ事だな！　さあ、バトルステージへ招待しよう」

ステージ9・1本獲得後



ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう！」

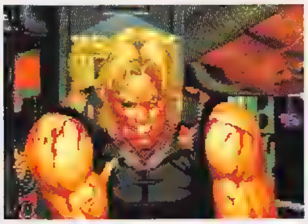
エンディング



ルガール「ば、ばかな！　この私が敗れるとは……！」



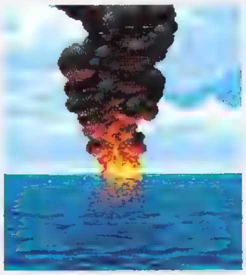
テリー「見たか！　オレ達の力を！」



ルガール「フッ、なるほどギースやクラウザーが敗れる訳だな……！　どうやら君達の力をあなどりすぎていた様だ。だが、このまま終わらせる訳にはいかん！」



ルガール「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
ジョー「やばい！　逃げろ！！」

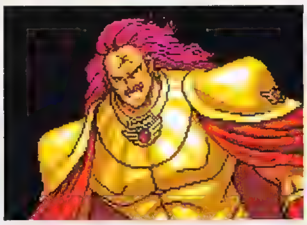




テリー「今度会う時は、多分対戦相手としてだな」
アンディ「ああ、その時まで腕を磨いておくよ」
ジョー「次はこのジョー東様が勝たせてもらうぜ！」
テリー「そうはさせねえよ！」
アンディ「じゃあね……兄さん、ジョー……」



ギース「フッ、さすがのルガールも奴らには勝てなかったか……やはり……」



クラウザー「奴らを倒すのはこの私の役目のようだな！　ハッハッハッハッハッ！」

Column

京－プロトタイプ

本作にはテリーやリョウといったビッグタイトルの主人公も参戦しているため、彼らに負けないインパクトを持った主人公として京を生み出すまでには、相当の紆余曲折があったらしい。実際、開発の後半まで主人公の名前は「霧島　翔」だったし、初期のデザイン案は下のように、最終的に完成した京とはかけ離れたものだった。



▲初期案での主人公はちょっとゴツイ感じ。

サイコソルジャーチーム



ステージ5対戦前



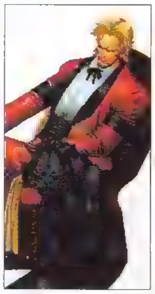
ルガール「フンッ……こやつらは私利私欲の為に闘っているのではない、私の最も嫌いなタイプの連中だな。まあ、そのまま勝ち昇って来る事が出来れば、自分達の信じているものがどれだけくだらないものかという事を教えてやろう。ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



ルガール「ようこそ、我が美術館へ」
鎮「むうぅぅ！ 何という邪悪な気じゃ！」



ルガール「我が名はルガール。この大会の主催者だ。早速だが、君達にはこれから私と闘って頂こう。そして、私が勝てば私のコレクションに加わってもらいたい」
拳崇「コレクションやて!?」
ルガール「周りの像を見たまえ！ この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！ どうだ、すばらしいだろう！」
アテナ「な、何てひどい事を！」
ルガール「フッ、じきに君達もこの中に加わる事になるのだ。では、バトルステージへ招待しよう」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう！」

エンディング

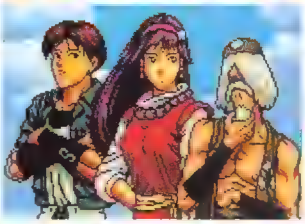


ルガール「ば、ばかな！ この私が敗れるとは……！」
鎮「悪は、所詮滅びる運命にあるのだ！」
ルガール「フッ、ばかめ！ この世に人間がいる限り、未来永劫悪が滅びる事はない！」



ルガール「当然私も滅びはせんよ……さらばだ！」
拳崇「あかん！ 逃げるんや！！」





アテナ「お師匠さん、あいつの言ってた事って……」
鎮「ああ、確かにあいつの言う通りかも知れん。じゃが逆に悪が存在し続ける限り、わしらみたいなのも存在し続けないかんのじゃよ。わかるな……」
アテナ「……はい！」



拳崇「あ〜もう！！ お師匠さんもアテナも、おれら世界一になったんやで！ さっさと国に帰ってパッと行こうや！」
アテナ「もう、ケンスウったら」
鎮「ああワシもバアさんのメシが、恋しくなったわい！」
拳崇「よっしゃ！ 帰ろ、帰ろ！！」

主人公チーム



ステージ5対戦前



ルガール「日本のチームか、なかなか面白い技を使う連中だな。是非とも優勝してもらいたいものだ」



ルガール「ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



紅丸「何だ!? 人が倒れてるぜ！」
京「！」



京「お、親父！ 親父じゃねえか！」
父「くっ、キョウか……。ここに来ていると言う事はどうやら優勝したようだな」
京「何でこんな所にいるんだ！」
父「わしとて格闘家よ。強い者に挑むのは当然だ。だが、ヤツは強すぎた……。お前達の戦いを見れぬのは残念だが、お前たちなら勝てると信じているぞ……」



ルガール「フッフッフッ……。一足遅かったようだな……」
紅丸「誰だ！ てめえは！！」



ルガール「私の名はルガール！ この大会の主催者だよ。それにしても今日はすばらしい日だな。一度に4体も私のコレクションが増えるのだからな」
紅丸「コレクション!?」
ルガール「周りの像を見たまえ！ これらは全て私と闘って敗れ去った者達だ。そして、今日はここに新たに4つの像が並ぶ事になるのだよ！」
京「やれるものならやってみろ。逆に貴様の像を並べてやる！」
ルガール「フッハッハッ……君の父上もなかなか強かったが、今度はもっと楽しませてもらえそうだな。では、バトルステージへ招待しよう」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう！」

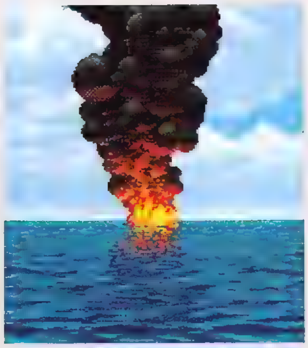
エンディング



ルガール「ば、ばかな！ この私が敗れるとは……！」
紅丸「やっぱオレ達が一番ってこったな！」
ルガール「フッ、確かにな……。だが、私はまだ負けた訳ではない！！」



ルガール「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
紅丸「やばい！ 逃げろ！！」





紅丸「行くのか……」
京「ああ。まだ辿り着く先は遥かに遠いからな……」
大門「フム、道は険しいぞ！」
京「まあ！　行ける処まで行ってみるさ！」



紅丸「今度やる時は、オレが勝たせてもらうからな！」
大門「その通り！　しっかり腕をみがいておくがよい」



京「ああ、お前らもな」

アメリカンスポーツチーム



ステージ5対戦前



ルガール「ほう……なかなか豪快な連中だ。だが、荒削りな部分も多いようだな。どこまで勝ち昇れるか楽しみにしておくとしよう。ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



ルガール「ようこそ、我が美術館へ」
ブライアン「あんたが、この大会の主催者かい!?」

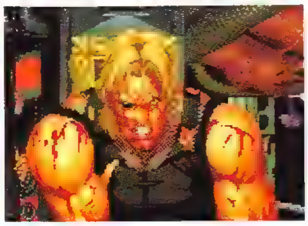


ルガール「そうとも、我が名はルガール。わざわざ出向いてもらって恐縮なのだが、君達に来てもらったのは是非とも私のコレクションに加わってもらいたいと思ったからなのだよ」
ラッキー「何！　コレクション!?」
ルガール「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ、すばらしいだろう」
ブライアン「何て趣味してやがんだ！　ムチャクチャだな！」
ルガール「鍛えぬかれた君達の強靭な肉体は、私のコレクションにこそふさわしい……。さあ、バトルステージへ行くとしようか……」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう！」

エンディング



ルガール「ば、ばかな！　この私が敗れるとは……！」
ブライアン「見たか！　おれ達こそ世界最強だぜ！」
ルガール「フッ、確かにな……だが、このルガール！　このままくたばる訳にはいかん！！」



ルガール「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
ラッキー「やばい！　逃げろ！！」



ラッキー「さあて、これからどうするか？」
ブライアン「おれは帰ってアメフトに専念するぜ。なにせ人気プレイヤーだからな」
ラッキー「オレは、このままストリートファイターを続けていくつもりだ。ヘビィー・Dはどうするんだ？」
ヘビィ・D！「どうやらオレは戦いの中でしか生きられねえみたいだからな。お前と一緒に行って見るか」
ラッキー「ほう〜。やっとその気になったか」
ヘビィ・D！「まあな……！」



ブライアン「じゃあ、そう言う事だな。また何か面白い事があったら誘ってくれ」



ラッキー＆ヘビィ・D！「ああ。またな！」

キムチーム



ステージ5対戦前



ルガール「どうやらあの2人はキムという男にむりやりチームを組まされているようだな。果たしてあの2人がこの大会で更正する事が出来るかな……。ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



ルガール「ようこそ、我が美術館へ」
キム「あなたがこの大会の主催者ですか？」



ルガール「そう……私が主催者のルガールだ」
チョイ「わざわざ賞金をくれる為に招待してくれたんでやんすか？」
ルガール「フッ、期待を外して申し訳ないが君達に来てもらったのは私のコレクションに加わってもらう為なのだよ」
チャン「何！　コレクションだと!?」
ルガール「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ、すばらしいだろう」
キム「な、何と言う事を……。だが、我らが3人、そう簡単には倒せぬぞ！」
ルガール「フッフッフッ。君達の像こそ、私が格闘界の頂点に立った証となるだろう！　さあ、バトルステージへ招待しよう」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう！」

エンディング



ルガール「ば、ばかな！　この私が敗れるとは……！」
キム「当たり前だ！　正義は必ず勝つのだ！」
ルガール「フッ、だが、君達をここから帰す訳にはいかんな！！」



ルガール「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
キム「やばい！　逃げろ！！」



チョイ「あ～あ、優勝賞金が……」
キム「何！　優勝賞金とは何の事だ！？」
チャン「ケッ、ここまで我慢してあんたについて来たのは、優勝賞金を頂く為だったんだよ！　これじゃあ骨折り損のくたびれもうけじゃねえか！」
キム「そうか、最初からそれが目当てだったのか。残念だ、どうやら私の鍛え方がまだまだ甘かったようだな！」
チョイ＆チャン「えっ？」



キム「よし！　早速帰って次の大会に備えて修行だ！！」
チョイ＆チャン「じょっ、冗談じゃねえよぉぉぉ！！」



ステージ5対戦前



ルガール「フッフッフッフッ……彼らはどうやら私の客人の様だな。この戦いを全て勝ち抜く事が出来れば、丁重に御招待するとしよう……。ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



ルガール「ようこそ、我が美術館へ」
ラルフ「お前か、この大会の主催者は!?」



ルガール「そうとも！　私の名はルガール。君達が嗅ぎまわっていたのは最初から知っていたよ。まあ、私の目的は世界最強の格闘家をコレクションに加える事なのだから、結果として君達はここにいるのだがね」
クラーク「コレクションだと！　まさかこの周りの像は!?」
ルガール「そう、そのまさかだよ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだ！　どうだ、すばらしいだろう」
ラルフ「な、何てヤツだ！」
ハイデルン「ルガール！　8年ぶりだな。オレの顔、忘れたとは言わさぬぞ！！」
ルガール「ほう、どこかで見た顔だとは思っていたが、たしか私が全滅させた傭兵部隊の隊長だったかな……。そういえばあの時、君の妻子まで殺してしまったのだったな……その事に関してはすまなかったと思っているよ。そのつぐないと言っては何だが、あの世で2人が寂しがらない様に、家族仲良く暮らせるようにしてやろう……！　ではバトルステージまで御同行願おうか」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう！」

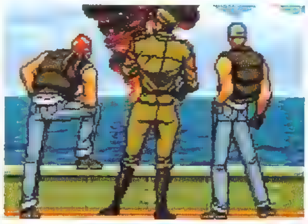
エンディング



ルガール「ば、ばかな！　この私が敗れるとは……！」
ハイデルン「ここまでだなルガール！　覚悟するがいい！」
ルガール「フッ……ハッハッハ！　このルガールを見損なわないでもらいたいものだ」



ルガール「海のもくずとなるがいい。さらばだ！」
ハイデルン「いかん！　逃げろ！！」





ハイデルン「任務完了！　引き上げるぞ」
ラルフ＆クラーク「ハッ！」





ステージ5対戦前



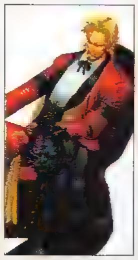
ルガール「元気のいいお嬢さん達だ。しかも、かなり強いと見た。ふっ、是非とも優勝してもらいたいものだな……。ハッハッハッハッ！」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



ルガール「ようこそ、お嬢さん方。私がこの大会の主催者ルガールだ！」
舞「待ってましたぁ！　優勝賞金！」

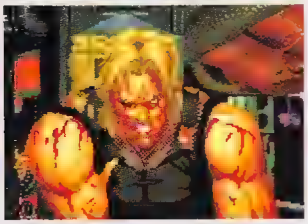


ルガール「ハッハッハッハッ！　全くせっかちなお嬢さんだ。残念だがまだ優勝賞金を渡す訳にはいかないのだよ」
ユリ「なっなんでよぉ！　ちゃんと優勝したじゃない！」
ルガール「いいや！　私との戦いが真の決勝戦となるのだよ！　但し、君達が負けた場合は、私のコレクションとなってもらうがね」
舞「コレクション!?」
ルガール「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ、すばらしいだろう」
ユリ「げぇ～、悪趣味ぃ！」
ルガール「ハッハッハッ！　だが、君達は像ではなく特別に剥製にしてやろう。その姿……像に塗り込めてしまうにはおしいのでね」
キング「あら、ありがとう。せっかくだけど遠慮しとくわ！」
ルガール「フンッ！　まあいい。出来るだけキズをつけずに殺してやろう。ではバトルステージへ招待しよう」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう!」

エンディング



ルガール「ば、ばかな！　この私が敗れるとは……!」
舞「ほら！　そんな事、言ってるから負けるのよ!」
ユリ「とにかく勝ったのは私達よ！　さあ優勝賞金を渡してよ!」
ルガール「フッ……ハッハッハッハッ！　この後に及んでも賞金か！　良かろう、ここにあるものなら何でもくれてやる。但しここから生きて出られればな……」



ルガール「私と共に滅びるがいい！　さらばだ!」
キング「あぶない！　逃げろ!!」



キング「ふぅ～、何とか助かったか……」
ユリ「あの人死んじゃったのかしら?」
舞「さあね。でもまあ、もらう物はもらったしぃ……」



舞「これよ、これ!」
キング「そうそう、これでこの大会に参加したかいがあったってものだよ」
ユリ「うん！　そうだね」
舞&キング&ユリ「オ～ホッホッホッホッ……!」



ステージ5対戦前



ルガール「なるほど。あれが噂の極限流か…面白い……ここまでやってくるのを楽しみに待っているとしよう。ハッハッハッハッ!」

ステージ9対戦前（vs ルガール）

ルガールの秘書「優勝おめでとうございます。大会の主催者が是非ともあなた方を招きたいと申しております。どうか私と御同行をお願いします」



ルガール「ようこそ、我が美術館へ。我が名はルガール。この大会の主催者だ」
タクマ「何、ルガールだと!?　待てよ、その名前、どこかで聞いた事があるぞ！　確か、世界のブラックマーケットを支配している死の商人だと……」

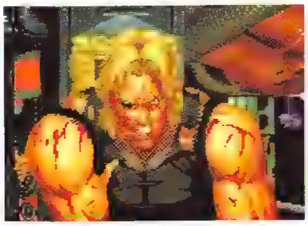


ルガール「その通りだ。さすがに修羅場を生き抜いてきただけあって物知りだな。ところで早速で悪いのだが、君達に私のコレクションに加わって頂きたいのだが?」
ロバート「何、コレクションやて?」
ルガール「周りの像を見たまえ！　この像こそ私が今まで倒してきた格闘家達そのものなのだよ！　どうだ、すばらしいだろう」
リョウ「く、狂ってやがる」
ルガール「ハッハッハッハッ！　私はいたって正常だよ。さて、ではそろそろバトルステージへ行くとしようか!」

ステージ9・1本獲得後

ルガール「フッフッフッ……。なかなか楽しませてくれるではないか……。では、私も本気で戦うとしよう!」

エンディング



ルガール「ば、ばかな！　この私が敗れるとは……!」
ロバート「見さらせ！　これが極限流空手や!」
ルガール「フッ……。極限流空手！　強いのは技ではなく、人だったと言う訳か……！　だが、貴様等3人、ここから生きて帰す訳にはいかん!」

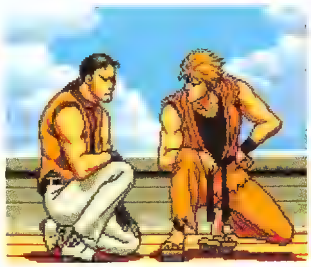


ルガール「海のもくずとなるがいい。さらばだ!」
リョウ「あぶない！　逃げろ!!」





タクマ「う～む……世の中にはまだまだ強いヤツがいるものだな！　極限流空手にも、もっと磨きをかけねばな……!」



ロバート「おい、リョウ。なんや、いやな雰囲気やで……」
リョウ「確かに！　ここは逃げた方が良さそうだな」



タクマ「よし！　リョウ、ロバート、これから帰って特訓だ!」

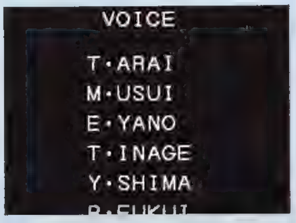


リョウ&ロバート「とんでもねえぜ！　ちっとは休ませてくれや!!」



スタッフロール

コンティニューをせずにクリアすると、エンディングのあとに黒い画面をバックにスタッフの名前が流れる。





ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

発売日●'95年7月25日
基　板●MVS(250メガ)

STORY

「1995年。KING OF FIGHTERSを開催する。試合は前回同様チーム対戦にてとり行なう。前大会参加者の再参加を心待ちにしている。以上……(R)」
またもや送られてきたKOFの招待状。Rとは死んだはずのルガールなのか？主催者不明のまま、今年もKOFが開幕！

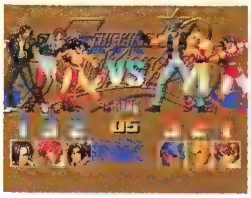


「KOF」シリーズの第2弾。チームエディット・システムの導入をはじめ、カウンター攻撃の追加、ガードキャンセルの仕様変更など、「'94」からのバランス調整を行ないつつも新たな要素を多数盛りこんである。また、京のライバル的存在である八神　庵が参戦し、キャラクター人気がさらに加熱した。

GAME SYSTEM

●チームエディット

本作における最大のウリ。自分の好きなキャラクター3人を選んでチームを組むことができるようになった。



◀強いキャラクターでなく、好きなキャラクターでチームを組むのが楽しむコツ。

●カウンター攻撃

攻撃避けを中断してくり出す技。攻撃避けの動作中にいずれかの攻撃ボタンを押すことで使用できる。カウンター攻撃に移行した瞬間に、攻撃避けによる無敵状態は解除されるが、長い無敵状態からほとんどスキなく攻撃に移れるため、近距離戦では非常に役立つ。



▲必殺技などによるキャンセルも可能なカウンター攻撃。あまりの性能の良さに、こればかりに頼りたくなるキャラクターもいるくらい。

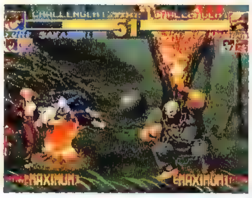
●ガードキャンセル

今回のガードキャンセルは、「6回以上の強制ガードがつづいた状態」or「パワーMAX状態でのガード中」に使用できるようになった。後者が加わったことで、単発の攻撃に対してもガードキャンセルが可能になり、駆け引きの要素が増している。

●パワーMAX状態の効果一覧

パワーMAX状態の効果は、以下のⓐ～ⓔに変更された。

ⓐガードキャンセルが可能になる
ⓑ受けるダメージが1.125倍になる
ⓒ攻撃力が1.5倍になる
ⓓ超必殺技が使用可能になる(使用後にパワーMAX状態は解除)
ⓔヒットバックが大きくなる



◀お互いがパワーMAX状態だと、ダメージは通常の約1.7倍に増加する。

●その他のおもな変更点

以下の点が前作から変更されている。

ⓐアメリカンスポーツチームが消え、ライバルチームが参戦
ⓑ挑発の操作がⒷⒸ同時押しに変更
ⓒスルーアタックが削除された
ⓓ空中ふっとばし攻撃が専用モーションになった

●対CPU戦

下図のような流れで全9戦を行なう。

■対CPU戦の流れ

ステージ1～8
▼
ステージ9(vs 紫舟、オメガ・ルガール)
▼
エンディング

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの選択方法

キャラクター選択画面で以下の操作を行なうと、草薙柴舟とオメガ・ルガールを選択できるようになる

❶「チームエディットしますか？」の問いにYESを選ぶ
❷スタートボタンを押しながら、⬆+Ⓑ、➡+Ⓒ、⬅+Ⓐ、⬇+Ⓓと入力する

●脱衣負け

発生条件は「KOF'94」と同じ。



◀「KOF'94」とは下着の色がちがう。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

■29,800円　■'95年9月1日発売

アーケード版との相違点はなく、既存のテクニックや連続技を、すべてそのまま使用できる。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

ネオジオCD版
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

■8,800円　■'95年9月29日発売

ラウンドごとにデータをロードするが、ゲーム内容はアーケード版と同じ。



◀データのロード中は、つぎのラウンドに登場するキャラクターのイラストが表示される。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

プレイステーション版
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

■5,800円　■'96年6月28日発売

プレイ感覚はアーケード版とやや異なるが、BGMを聞けるミュージックモードなどが追加されている。'97年3月28日に「プレイステーション・ザ・ベスト」(価格2,800円)で再発売された。



◀アテナの「シャイニングクリスタルビット」が途中停止不可能など、こまかなちがいがある。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの選択方法

アーケード版と同じ(入力は⬆+○、➡+□、⬅+×、⬇+△となる)。

●脱衣負け

アーケード版と同じ。

●同キャラでチームが組める

キャラクター選択画面で以下の操作を行なえば、同じキャラクターでチームが組めるようになる。

❶「チームバトルをしますか？」の問いにYESを選ぶ
❷スタートボタンを押しながら、⬇+△、⬅+×、➡+□、⬆+○と入力

ゲームボーイ版
『熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

■4,500円　■'96年4月26日発売

デフォルメされたキャラクター全18人がチームを組んで闘う。タカラ発売。

サターン版
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』

■7,800円　■'96年3月28日発売

一部のプログラムデータが入ったROMカートリッジとCD-ROMを併用する「ツイン・アドバンスト・ロム・システム」により、非常に短いロード時間を実現。ゲームの再現度も高い。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの選択方法

チームプレイ、シングルプレイを問わず、一度ゲームをクリアする。

●脱衣負け

アーケード版と同じ。

サターン版
『限定KOFダブルパック』

■9,800円　■'96年12月31日発売

「KOF'95」「'96」のセット商品。拡張RAMカートリッジも同梱されている。

サターン版
『ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション』

■6,800円　■'98年10月1日発売

「KOF'95」「'96」「'97」をひとつのパッケージにまとめたもの。拡張RAMカートリッジは同梱されていない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　出場キャラクター

主人公チーム

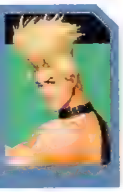
草薙　京（くさなぎ きょう）



非常に[illegible]なカウンター攻撃が[illegible]になる。七拾五式 改の弱強切りかえによる連続技も強力だ。

主人公チーム

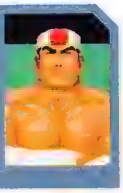
二階堂紅丸（にかいどうべにまる）



しゃがみ弱キックと居合い蹴りによる接近戦が主体。いかに相手に読まれずに跳びこむかが、最大の課題となる。

主人公チーム

大門五郎（だいもんごろう）



空中の相手をつかめる雲つかみ投げなどが加わった。打撃技の威力も高いので、それだけで押すこともできる。

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ



ガード不能技であり、ヒット後に追撃もできる極限流連舞拳が追加。虎砲は無敵時間が短くなった。

龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア



飛燕疾風脚のスキが大きくなったため、前作のようには闘えない。新技の極限流連舞脚の使いかたがポイントとなる。

龍虎の拳チーム

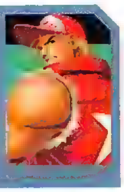
タクマ・サカザキ



虎煌拳を追っての弱・飛燕疾風脚など、前作と同じ戦法で闘える。翔乱脚は、移動投げバージョンが追加された。

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード



突進技のクラックシュートが強力。最終的に近距離立ち強パンチからの連続技を狙う点は前作と変わらない。

餓狼伝説チーム

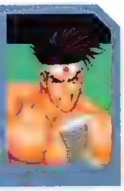
アンディ・ボガード



斬影拳はスキが大きいため、攻めの主軸となるのは撃壁背水掌。カウンター攻撃も、リーチが長く使いやすい。

餓狼伝説チーム

ジョー・ヒガシ



突進技→基本技→ハリケーンアッパー→突進技の連係などが攻めの基本。対空技にはタイガーキックが最適だ。

怒チーム

ハイデルン



基本戦法は前作と同じ。今回も、ムーンスラッシャーを空振りしておけば、ストームブリンガーで大ダメージが狙える。

怒チーム

ラルフ



パワーをためることが重要。打撃技中心で闘い、相手のガードが堅くなったらコマンド投げをキメるのが有効。

怒チーム

クラーク



今回も、ヒザから先に食らい判定がない遠距離立ち強キックが強力なケンセイに。ガード不能移動投げも心強い。

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ（あさみや）



スキが少ない弱・フェニックスアローが頼れる武器。ヒット後はシャイニングクリスタルビットにつなげられる。

サイコソルジャーチーム

椎　拳崇（シイ ケンスウ）



しゃがみガード不能技が加わり、2択攻撃が可能になった。変更された遠距離立ち強キックはケンセイに使いやすい。

サイコソルジャーチーム

鎮　元斎（チン ゲンサイ）



轟欄炎炮は、ガードされたときもヒット時と同程度のダメージを与えられる。体力ゲージが点滅してからが勝負。

女性格闘家チーム

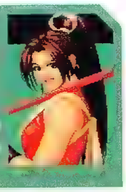
ユリ・サカザキ



虎煌拳や砕破のスキの短縮、移動版百烈びんたやユリちょうアッパーの追加により、かなり攻めやすくなっている。

女性格闘家チーム

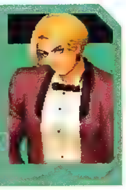
不知火　舞（しらぬい まい）



必殺技の性能向上や対空技の追加など、さ[illegible]で[illegible]られるため、戦術の幅が広がった。

女性格闘家チーム

キング



闘いかたは前作と同じ。中間距離では、スライディングや遠距離立ち強キックで相手をケンセイできる。

キムチーム

キム・カッファン



基本的な闘いかたは、ほとんど変わっていない。しゃがみ弱キック×1～3→飛燕斬などを狙うのがセオリーとなる。

キムチーム

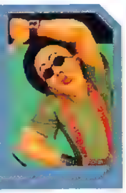
チャン・コーハン



攻撃力の高さは相変わらず。機動力のなさは、リーチが長い空中ふっとばし攻撃でカバーできる。

キムチーム

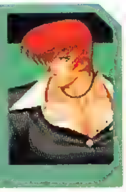
チョイ・ボンゲ



ジャンプ強パンチでめくり攻撃を狙う戦法に変わりはない。しゃがみ弱パンチ×2→強・竜巻疾風斬も強力。

ライバルチーム

八神　庵（やがみ いおり）



百合折り（ジャンプ中に←+Ⓓ）→しゃがみ弱キックで相手にまとわりつづけ、葵花×2→弱・鬼焼きを狙うのが基本。

ライバルチーム

如月影二（きさらぎえいじ）



飛び道具や突進技を駆使して、遠距離から攻めるタイプ。クセのある基本技を使いこなせるかがポイントとなる。

ライバルチーム

ビリー・カーン



リーチはあるものの、出るのが遅い技が多い。先読みして、相手の攻撃を遠距離からツブしていく戦法が効果的。

CPU専用キャラクター（※）

草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）



京と同じく闇払いと鬼焼きを使うことができるが、性能はこちらのほうが上。跳ばして落とす戦法が非常に強い。

CPU専用キャラクター（※）

オメガ・ルガール



スキがないダークバリヤーを使って相手を固め、チャンスにはジェノサイドカッターで大ダメージを狙うのが基本。

※……隠しコマンドで使用可能



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、草薙京・二階堂紅丸・大門五郎のチームが4回戦出場を決定いたしました」



ルガール「フッフッフッフッ……草薙の拳か……。貴様らがここに来た時、この世の地獄を見る事になろう！　ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前



ルガール「フッフッフッ……さあ、早くここまで勝ち登って来るがいい！」



ルガール「お前もさぞ楽しみだろう……。ハッハッハッハッ！！」

ステージ9対戦前



大門「何だこれは!?」
紅丸「やばい！　こりゃガスだぜ！」
京「チッ！　こ、こんな事で……」



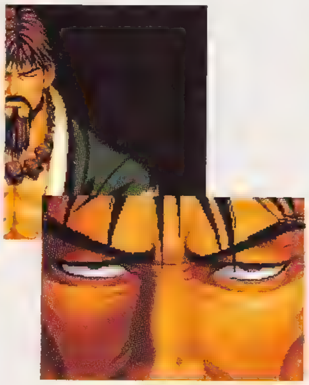
大門「う……む……」
ルガール「お目覚めかな。諸君」
紅丸「ル、ルガール！　やはり貴様か！」



ルガール「フッフッフッ、その通りだ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ」
紅丸「はっ！　えらくなめられたものだな！」
京「何か知らねえが、さっきから貴様を見ていると妙に血が騒ぎやがる。草薙の血がよ！」



ルガール「ほう、どうやら草薙の血は私の力を敏感に感じ取っている様だな！　だが、私と戦う前に、草薙君へプレゼントがある。是非受け取って頂こう」



柴舟「フッフッフッ。久しぶりじゃな、京！」
京「ば、ばかな!?　親父が生きているはずが……！」



柴舟「フッ、ワシはルガール様の手によって蘇った。そして、分かったのじゃよ。最強とは何かと言う事がな。どうじゃ、ワシの所へこぬか!?　盛大に歓迎してやるぞ！」

紅丸「京！　……どうやら親父さんは洗脳されちまってる様だ」
京「クッ、ルガール！」

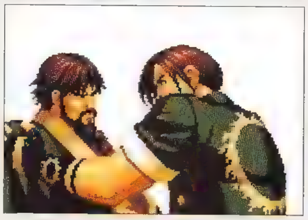


ルガール「ハッハッハッ！　感動的な親子の再会を用意してやったのだ。感謝はされても恨まれる筋合いはないと思うがね」



ルガール「さあ、その感動を心ゆくまでたっぷりと味わってくれたまえ！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



京「おやじ！」
柴舟「フッ。京か……。まだまだワシも修行が足りん様じゃな……」



柴舟「後は頼んだぞ……京……！」



京「ルガール！　貴様～！！」



ルガール「フッフッフッ。所詮は負け犬か……。拾ってやった恩も忘れよって！　が、まあ丁度いい」



ルガール「新たに手に入れたこの力！　今、ここで試してやろう！」



ルガール「オオオオオオオ……」

エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！」



ルガール「!?　……何だ！　か、体が……」





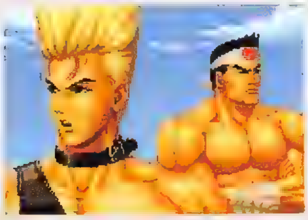
ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい。この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る……。……さらばだ……！」







紅丸「な、何だ今の影は!?」
京「まさか……?」
紅丸「何?」
京「いや!　何でもない。気のせいだ……たぶんな……」



紅丸「……ん?　京!　親父さんは?」
大門「うむ、そう言えば見当たらんが……?」



京「……フッ、親父の事だ。あの程度で死ぬ訳ないと思っていたが……。まあ、その内ひょっこり帰って来るぜ」
紅丸「そうか……。そうだな!」
京「それじゃあ、帰るか!　日本へ!!」
紅丸&大門「ああ!」





柴舟「京よ……。どうやらワシもお前も草薙の宿命からは逃れられん様じゃな。奴らが動き出した今、ワシら草薙一族にとってつらい戦いが始まるじゃろう。強くなれ。もっと強くな。……京」

龍虎の拳チーム



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、リョウ・ロバート・タクマのチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「極限流空手一同か。フッフッフッ。今日という日を極限流空手の命日にしてやろう。ハッハッハッハッ!」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



ロバート「な、何や!?」
リョウ「これは?　ガスか!」
タクマ「し、しまった!　ワシともあろうものが……」



リョウ「う、ここは……」
ルガール「お目覚めかね諸君」
タクマ「ルガール!　生きていたのか!?」
ルガール「フッフッフッ、私は不滅だよ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味わせた罪の償いだよ」
ロバート「ほう、よっぽどまた極限流空手を味わいたい様やな!」



ルガール「ハッハッハッ!　是非フルコースでご馳走してもらいたいものだ。だが、君達にはまず彼と戦っていただこう」





柴舟「フッフッフッ。久しぶりだなタクマ殿」
タクマ「お、お主は、草薙柴舟殿!　なぜこの様な所に!?」



柴舟「ワシはルガール様の手によって蘇った。そして、力を手に入れた。1800年の草薙流の歴史の中でも最強と呼べる力をな」



タクマ「さ、柴舟殿……。ルガール!　貴様!柴舟殿を……!」
ルガール「ハッハッハッ!　どうだ。君達の再会を私が祝ってやろうと言うのだ」



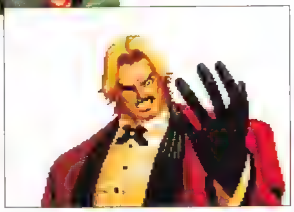
ルガール「さあ、たっぷりと楽しんでくれたまえ!」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがに極限流ですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」





ルガール「フッフッフッ!　ここまでは敵ながらあっぱれ、よくやったと誉めてやる!　だが、この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな!」



ルガール「オオオオオオオ……」

エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……!　!?　……何だ!　か、体が……」



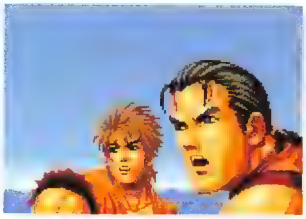
ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい、この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る!　……。……さらばだ……」







ロバート「何や。何がどうなったんや!?」
タクマ「おそらく、暴走したエネルギーのパワーに、ルガールが耐えられなかったのだろう。……それよりも柴舟殿は？」
リョウ「そ、そう言えば……」
タクマ「フッ。柴舟殿の事だ。あの程度では、死にはせんよ。さらばだ…柴舟殿……！　所で、2人とも。突然だが、わしは今回をもって現役に別れを告げようと思う！」



リョウ「えっ!?」
ロバート「な、何でですか？」



タクマ「さすがに、そろそろ身体の方が限界でな……。リョウ、ロバート……お前達には2人で館長の代理を務めてもらう！」
ロバート「し、師匠！」
タクマ「その代わり、ワシは極限流の裏館長として道場を裏から仕切り、お前達をビシバシと鍛えてやる！」
リョウ＆ロバート「え!?」
ロバート「し、師匠！　それって、結局今と変わらへんのやないですか！」
タクマ「ん!?　そうか！　……まあ、そんな事はどうでもいいではないか！」
ロバート「何か嫌な予感が……リョ、リョウ！今度はユリちゃんをメンバーに入れるべきやと思うで！」
リョウ「あ、ああ。同感だ！」



タクマ「2人とも何を言っとる！　さっさと帰って修行するぞ!!」



リョウ＆ロバート「や、やっぱりこうなるのか。とほほ〜……」

餓狼伝説チーム



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、テリー・アンディ・ジョーのチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……やはり残って来たか。相変わらずの強さだが、その伝説に私が終止符をうってやろう。ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



ジョー「な、何だ!?　こいつは！」
アンディ「これは？　ガスだ、兄さん！」
テリー「クッ、しまった！　罠か……」



アンディ「う、ここは……」
ルガール「お目覚めかね諸君。久しぶりだな。また会えて光栄の至りだ」
テリー「ルガール！　生きていたのか!?」
ルガール「フッフッフッ、私は不滅だよ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ」
ジョー「凝りねえ奴だな！　てめえの技はもう見切ってんだよ！」
ルガール「フッフッフッ、頼もしいものだな。だが、君達にはまず彼と戦っていただこう」



柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
テリー「草薙!?　まさか、京の……」
アンディ「ルガールめ、彼を洗脳したのか!?」
ルガール「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう」



ルガール「さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」
ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ、よくやったと誉めてやる！　だが、この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」



ルガール「オオオオオオオ……」

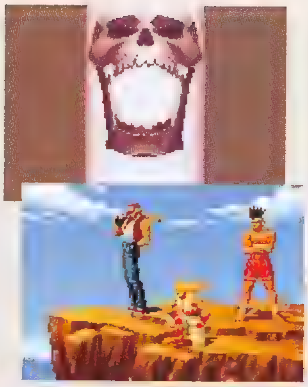
エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！　!?　……何だ！　か、体が……」



ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい、この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る！　……。……さらばだ……」



ジョー「一体何がどうなったんだ!?」
アンディ「たぶん、……暴走したエネルギーのパワーに、ルガールが耐えられなかったのだろう。しかし、あの邪悪な影は一体……？」
ジョー「ああ、あの影を見た瞬間は全身に鳥肌が立っちまったぜ」
テリー「……どうやら、ギースでもクラウザーでもルガールでもない何者かが、まだこの世界のどこかで、何かを企んでいるみたいだな」



アンディ「兄さん……」
テリー「まあ、その時はその時だ！　それ自体オレ達に関係あるかどうかも分からないからな」
ジョー「そう言うこったな！」



アンディ「じゃあ、兄さん。ジョー。次があるならその時はまた！」
テリー＆ジョー「ああ！　キングオブファイターズで！」



ギース「そうか……やはりビリー達には荷が重かったか……。どうやら他人任せではいかんようだな」



ギース「フッフッフッ……楽しみにしておけ……。テリー・ボガード！」

怒チーム



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、ハイデルン・ラルフ・クラークのチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……奴か……。どうやら決着は付けねばならん様だな……。ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



ラルフ「うっ、なんだ!?」
クラーク「し、しまった！　ガスか！！」
ハイデルン「クッ、……不覚……！」



ルガール「フッフッフ。あの状況でガスにやられないとは、さすがは傭兵と言った所か」
ラルフ「チッ、何だ。ばれてたのか！　……まあ、そういう事だな」
ハイデルン「やはり貴様だったとはな……。ルガール！　貴様の今度の目的は一体何だ！」
ルガール「フッ、私の崇高な趣味の邪魔をし、私に屈辱を味あわせた君達を生かしておく訳にはいかなかったのでね。……そう。しいて言えば復讐とでも言っておこうか」
ラルフ「復讐だと！　ケッ、返り討ちにしてやるぜ！」
ルガール「ほう、自信たっぷりと言う訳か。よかろう。だが、君達にはまず彼と戦っていただこう！」



柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。どうです、わしと一つお手合せ願えぬか？」
ハイデルン「む、お前は……！」
クラーク「知っているのですか!?」
ハイデルン「確か、元草薙流伝承者であり、草薙京の父親でもある、草薙柴舟！　ルガールめ、彼を洗脳したのか！」
ルガール「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう」



ルガール「さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」
ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ、よくやったと誉めてやる！　だが、この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」



ルガール「オオオオオオオ……」

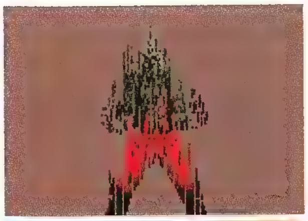
エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！　!?　……何だ！　か、体が……」



ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい。この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る！　……。……さらばだ……」





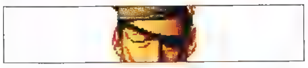
ラルフ「な、何だったんだ。ありゃあ!?」
ハイデルン「ルガール……。どうやら暴走した暗黒エネルギーのパワーに耐えきれなかった様だな」
クラーク「しかし、あの暗黒のパワーとは、一体……？」



ハイデルン「……分からん。だが、この世界のどこかで、あのパワーを元に何かを企んでいる者がいる可能性があると言う事だ」
ラルフ「そんな奴が現れりゃ、またオレ達で叩き潰してやりますよ！」
ハイデルン「フッ……。頼もしいものだな……」



ハイデルン「よし！　これにて作戦は終了！　後は上の連中に任せて我々は直ちに基地へ帰還する！」
ラルフ＆クラーク「了解！」



ハイデルン「サンドラ。クララ……。これでお前達の魂も安らぐ事ができるだろう」



ハイデルン「また、私自身もな……」

サイコソルジャーチーム



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、チン・アテナ・ケンスウのチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……確か、正義などと言うくだらんものの為に戦っている連中だったな……。面白い！　その正義とやらで私を倒してみるがいい！　ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



アテナ「な、何!?」
鎮「こ、こりゃいかん！　ガスじゃ！」
拳崇「しもた！　罠……や……」



アテナ「う、ここは……」
ルガール「お目覚めかな、諸君」
鎮「やはりお主じゃったか！」
ルガール「フッフッフッ、その通りだ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた君達へのプレゼントだ」
拳崇「な、なんやてぇおっさん！　やれるもんならやってみいやあ！！」
ルガール「ハッハッハッ！　まあ、落ち着きたまえ。君達にはまず彼と戦っていただこう」



柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」

アテナ「草薙!?　まさか、京さんの!?」
鎮「どうやら邪悪に心を奪われた様じゃな！」
ルガール「ハッハッハッ!　どうだ。またとない機会だろう」



ルガール「さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」
ルガール「フッフッフッ……圧倒的な力の前には善も悪もない。力こそが正義なのだ。今からそれを教えてやろう！」



ルガール「オオオオオオオ……」

エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！ !?　……何だ！ か、体が……」



ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい。人間が私を必要とする限り、私は何度でも蘇る！」



アテナ「そんな事ない！　この世にあなたを必要としている人なんて……」
ルガール「いないと言い切れるかね！　……言い切れまい。そもそもお前達が私を倒した事を感謝してくれる人間が何処にいると言うのだ。フッフッフッ、いずれ人間は滅びる運命にあるのだ。滅びる運命にな……。……では、……さらばだ……」





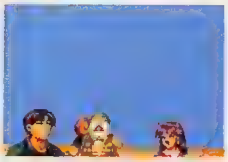
拳崇「何やったんやろ。一体？」
鎮「どうやら、あの恐ろしく邪悪なエネルギーのパワーに耐えきれなかった様じゃな。しかし、あの影は一体……」
アテナ「お師匠様……。ルガールが言ってた様に人間は滅びる運命なのでしょうか!?」
鎮「……あヤツの言う様に確かにわしらの戦いも孤独じゃ。本当の所はどうなるか誰にも分からんよ」
拳崇「なあ、お師匠さん……。人間はそんなにアホやないで！　自分らの進まなあかん道ぐらいちゃんと分かってるって！　なあ、アテナ……！」
アテナ「……うん！　そうね、ケンスウ……」
鎮「……うむ。そうじゃな！」
アテナ「よし！　じゃあ、帰りましょう！」



拳崇「それよりオレ、腹へったで！」
アテナ「クスッ、いくらかっこつけても、やっぱりケンスウね」



拳崇「ん……？　どう言う意味やぁ？」



アテナ＆拳崇＆鎮「はははははは……」



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、キム・チョイ・チャンのチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……正義の坊やと、その下僕達か……。また楽しませてもらえそうだな。ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



チョイ「な、何でヤンスか!?」
チャン「なんてこった！　こりゃガスだぜ！」
キム「しまった！　罠か……」



キム「う、ここは……」
ルガール「お目覚めかな、諸君」
チョイ「ル、ルガールのだんな!?　今でヤンスよ。チャン！」
チャン「おし！　ルガールのだんな！　オレ達を仲間に……」
キム「ルガール！　やはり貴様だったのか！」
ルガール「フッフッフッ、その通りだ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた罪の償いだよ」
チョイ「あっ、ちょっ、……」
キム「私は負けはしない！　そして、お前の様な悪人を全て教育してやる！」
ルガール「ハッハッハッ。面白い。是非学びたいものだ。だが、君達にはまず彼と戦っていただく事にしよう」



柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
チャン「あっ、あのお～」
キム「草薙!?　まさか京君の……。そうか！ルガールめ、彼を洗脳したのか！」
ルガール「ハッハッハッ！　どうだ。またとない機会だろう。さあ、伝説の拳をたっぷりと味わってくれたまえ！」



チャン＆チョイ「そ、そんなあ！！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」
ルガール「フッフッフッ……圧倒的な力の前には善も悪もない。力こそが正義なのだ。今からそれを教えてやろう！　オオオオオオオ……」

エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！ !?　……何だ！ か、体が……」



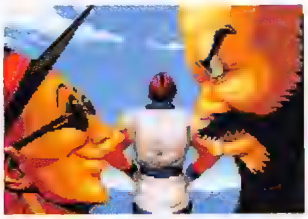
ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい、この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る！　……。……さらばだ……」

CHAPTER 4-2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

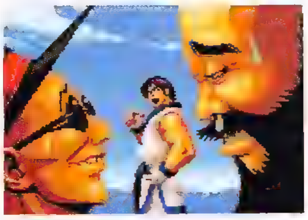




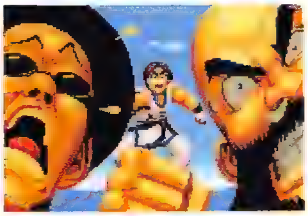
キム「あの影は一体……？」



チョイ「チャンのだんな」
チャン「何だ？」
チョイ「あっし思うんですがね。なんかこのままキムのだんなと一緒ってのもいいような気がしねえでヤンスか？」
チャン「ああ、オレもなぜかそう思っていた所だ。な〜んかオレ達も丸くなっちまったなぁ」
チョイ「そうでやんすねぇ……」



キム「よし！　2人とも！」
チャン＆チョイ「は、はい！」
キム「早速明日から次のキングオブファイターズに向かって、猛特訓を始めるぞ！」
チャン＆チョイ「え、ええ〜！！」
チョイ「ま、またでヤンスかぁ！　うっき〜！前言撤回でやんす！」
チャン「か、考えが甘かったか……。こうなったら……」



チャン＆チョイ「逃げるでやんす〜！」
キム「あっ、おい、待て〜！」
チョイ「これじゃまるで前回と同じでやんす〜！」



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、キング・不知火舞・ユリサカザキのチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……気の強いお嬢さんか。今度こそ剥製にして居間に飾ってやろう。ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



舞「な、何、これ!?」
ユリ「ガス!?　な、何で……！」
キング「し、しまった！　罠か！　く、くそ……」



ユリ「こ、ここは……」
ルガール「お目覚めかね、お嬢さん達」
キング「ルガール!?　生きていたのか!?」
ルガール「フッフッフッ、私は不滅だよ。早速で悪いのだが、間もなく諸君には死んでもらう事になるだろう。これは、私の崇高な趣味の邪魔をし、この私に屈辱を味あわせた君達へのプレゼントだ」
舞「そんなに私達に懲らしめられたいの!?　は〜ん。さては、あなたマゾね！」



ルガール「ハッハッハッ！　面白い事を言うお嬢さんだ！　是非私の手で殺してやりたくなったよ。だが、君達にはまず彼と戦っていただこう」



柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
ユリ「草薙!?　まさか、京さんの……!?」
舞「洗脳!?　そ、そんな！」
キング「く、汚いぞ！　ルガール！」
ルガール「ハッハッハッハ！　実に心地よい響きだよ」



ルガール「君達を殺した後は、前回の約束通り剥製にしてあげよう！　では、行くぞ！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」
ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ、よくやったと誉めてやる！　だが、この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」



ルガール「オオオオオオオ……」

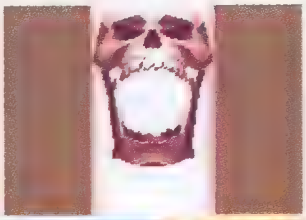
エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！　!?　……何だ！　か、体が……」



ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい、この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る！　……。さらばだお嬢さん達……」





舞「一体何がどうなったのかしら!?」
キング「たぶん……、暴走したエネルギーのパワーに、ルガールが耐えられなかったのでしょう。しかし……、あの邪悪な影は一体……？」



ユリ「う〜ん……まあ、みんな無事だったし。優勝もできたし。それでいいんじゃないの！」
舞「うん！　そうそう。明るくぱあ〜っと行きましょうよ」
キング「……そうだね！　よし……！　早速、店に戻ってパーっと行くかい！」
舞＆ユリ「やった〜！」



舞「や〜い！　アンディ！」
ユリ「ざまあみろ〜！　お兄ちゃん！」
舞＆ユリ「キャハハハハハハ！」



キング「はぁ〜……全く。なんなの、この2人は……」

ライバルチーム



ステージ4対戦前



ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、八神・ビリー・如月のチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……この3人、何かよからぬ企みを感じるな。それにこの八神と言う男、もしやとは思うが……。フッ、楽しみなチームだな……ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前



如月「な、何だ！　これは!?」
ビリー「チッ、ガスか!?」
八神「クッ」



ビリー「ウッ、こ、ここは……」
ルガール「お目覚めかね、諸君」
ビリー「き、貴様、ルガール!?　やはり、貴様だったか！」
ルガール「フッフッフッ。その通りだ。所で一つ私からの頼みなのだが、君達の様な野望を持った若者を私は必要としている。どうだね。私の下で働く気はないかね」
ビリー「ケッ、あいにくオレの主人は一人だけなんでな！」
如月「私は、誰に仕える気もない！」
八神「つまらんな。人に仕えるなど犬畜生のする事だ」
ビリー「……フンッ、まあいい……。とにかく、誰も貴様に仕えるつもりなどないと言う事だ！」



ルガール「君達には失望したよ。もう少し賢いと思っていたのだが……。よかろう。いささか勿体無いが、君達にはもう用はない。……死にたまえ！」





柴舟「フッフッフッ。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
八神「草薙柴舟だと!?　フッ、お笑いだな、元草薙流伝承者がこんな所で何をしている」
柴舟「ほう、八神の小せがれか……。あの様なたれぼうずがワシと勝負できる様になったとはな。ワシも歳を食う訳じゃ」



八神「フッ、戯れ言はあの世でほざくがいい」
ルガール「ハッハッハッ！　いい見せ物だ！」



ルガール「伝説の拳同士の戦い、とくと楽しませてもらおう！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、おぬし達に負けるとは。これもまた運命か……！」



ルガール「フッフッフッ！　ここまでは敵ながらあっぱれ、よくやったと誉めてやる！　だが、この新たなる力を手に入れた私を倒す事ができるかな！」



ルガール「オオオオオオオ……」

エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！」



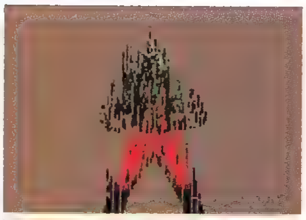
ルガール「!?　……何だ！　か、体が……」



ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……」



八神「フッ、愚か者め……！　その力は一族の血を受け継いだ者でなければ、手にする事はできんのだ。他人がどうあがこうと、使いこなせるものではない」
ルガール「……そうか……。ならば貴様はその血を受け継いでいると言う事か。フッフッフッ……まあいい。この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る！　貴様達は、その時まで生かしておいてやる。……さらばだ……」







ビリー「な、何だ!?　一体！」



八神「フッフッフッ。その力は我が八神のものだ。貴様などにわたしはせん！　さて……。では、後片付けでもするか」
如月「……何!?」



ビリー「く、くそ～！　貴様、一体……。ギ、ギース様……」



八神「フッフッフッ。待っていろ、京。次は確実に殺してやる……。ハッハッハッハッ……！」

CHAPTER 4-2
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

エディットチーム

ここまでに紹介した8チーム以外のメンバー構成のチームでプレイした場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクター名が書かれていないセリフは、エディットチームのいずれかのメンバーが話しているもの

ステージ4対戦前

ルガールの秘書「ルガール様……。ただ今、新たなチームが4回戦出場を決定いたしました」
ルガール「フッフッフッフッ……なるほど。今度は新チームで挑戦して来たか。面白い。そのチーム、どこまでのものか見せてもらうとしよう。ハッハッハッハッ！」

ステージ7対戦前

主人公チームのAパートと同じデモが流れる

ステージ9対戦前

「な、何!?」
「こ、この煙は！　ガス!?」
「クッ、か、身体が……」



「こ、ここは……」
ルガール「お目覚めかね、諸君」
「ル、ルガール！」
ルガール「フッフッフッ、その通りだ。早速で悪いのだが、諸君には、私のビジネスに協力して頂こうと思う。」
「何!?」
ルガール「君達自身を最強の人間兵器として改造するのだ！　そして、各国の主要機関に送り込み、暗殺・破壊・虐殺を行う。また、戦場に於いてもその力は、一般兵士数百人分にも相当するだろう！　どうだ、私の手で君達はすばらしい商品となるのだよ。さて、ではまずその人間兵器の試作型と戦って頂こう」



柴舟「フッフッフッ。お初にお目にかかります。ワシの名は草薙柴舟。どうです、わしと一つお手合せ願えぬかな？」
「まさか!?」
ルガール「ハッハッハッ！　その通りだ。彼は元草薙流伝承者、そして草薙京の父だ。屍同然だった彼に、私が生きる道を与えてやったのだよ！　これに負ける様では、どの道君達には商品価値はない！」



ルガール「せいぜい期待に答えてくれたまえ！」

ステージ9・vs柴舟戦勝利後



柴舟「フッ、さすがですな。これで、生きて汚名をさらしていた私もやっと……」

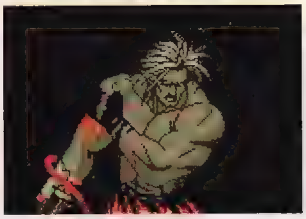


ルガール「フッフッフッ！　すばらしい！　期待通りの商品だ！　その力！　私の力をもって手に入れてくれる！」



ルガール「オオオオオオオ……」

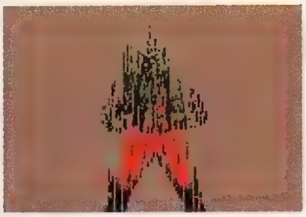
エンディング



ルガール「クッ、このパワーを持ってしても勝てぬとは……！　！？……何だ！　か、体が……」



ルガール「ば、ばかな……この私がこんな事で……。フフフフ……まあいい、この世界が私を必要とする限り、私は必ず蘇る。その時にまた会おう……諸君……」



☆

こうして、このチームは見事ルガールを倒し、キングオブファイターズ95に優勝した……。そして、それぞれは新たなる目的に向かって歩き出して行った……。時に西暦1995年の事であった……。



スタッフロール

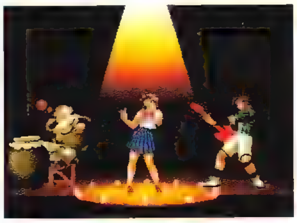
真っ黒な画面をバックに開発スタッフの名前が流れるだけ。ただし、1コインクリアを達成した場合のみ、スタッフロールの最後に右のイラストが表示される。



Column

アテナの歌を聴こう

ネオジオCD版の『KOF'95』では、サイコソルジャーチームを使ってクリアすると、スタッフロールでアテナが歌を披露してくれる。曲は「MY LOVE～勇気を出して～」(by 長崎　萠)。萠ファンは聴くしかない！



必殺技の強弱切りかえ

どの必殺技も、攻撃判定が出現するまでに"そのキャラクターが持ついずれかの必殺技のコマンド"を、現在出している技の強さと異なるボタンで追加入力すると、途中で強・弱の性能を切りかえることができる(多段ヒット技は、攻撃判定出現のたびに入力チャンスがある)。たとえば、フェニックスアローを弱で出しても、途中で↓↙←+Ⓓとでも入力すれば、弱では出ないはずの最後の蹴りが出るわけだ。このテクニックによってとくに大きなメリットを得られるのが京の七拾五式 改で、画面端で弱→強と切りかえて出しつづけると、それだけで連続技が成立する。

すでに発売が決まっていた KOF'96

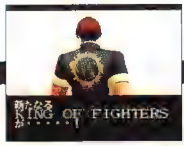
ネオジオCD版の『KOF'95』をノーコンティニューでクリアすると、右のような『KOF'96』の登場をにおわせる映像が流れる。それにしても、ネオジオCD版『KOF'95』の発売日は'95年9月29日。こんなに早くから『KOF'96』の登場が公表されていたとは……。

















[illegible]「SNK画集VOL.2」表紙



電波新聞社
「ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」表紙



[illegible]





[illegible]



「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 スペシャルアイテムボックス」

1996年SNKカレンダー ART GALLERY













THE KING OF FIGHTERS '96

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

発売日●'96年7月30日
基　板●MVS(362メガ)

STORY

1996年――今年も「キング・オブ・ファイターズ」が開催されようとしていた。ただし今回は、巨大企業数社の共同出資による公式大会であるとのこと。公式の大会ならば純粋に腕試しができるだろうと、強豪たちがぞくぞくと出場の名乗りを上げてきた……。



システムの大幅な変更により、新たに生まれ変わった「KOF」。緊急回避動作や、小、中ジャンプの追加で、スピーディなプレイが楽しめるようになった。また、京と庵の宿命の闘いを描いたストーリーも、新たにオロチー族という存在が加わり、さらにドラマティックに展開していく。

GAME SYSTEM

●豊富なジャンプ

ジャンプの軌道が4種類に増えた。4種類の軌道(下写真参照)を使いわければ、相手が画面上のどんな位置にいてもジャンプ攻撃を仕掛けることが可能だ。なお、中or大ジャンプは移動スピードが速いので、「跳ばせて落とす」戦法を実践するのはかなり難しくなっている。



― 小ジャンプ(一瞬だけ⬆要素を入力)
― 中ジャンプ(⬇要素に入れたあとorダッシュ中に、一瞬だけ⬆要素を入力)
― ノーマルジャンプ(⬆要素を入力)
― 大ジャンプ(⬇要素に入れたあとorダッシュ中に、⬆要素を入力)

●緊急回避動作

攻撃避けにかわる回避行動。Ⓐ Ⓑで後方へ、➡+Ⓐ Ⓑで前方へ転がる。動作中に無敵時間があり、相手をスリ抜けることも可能なので、「接近戦での移動には緊急回避がベスト」と言えるほど便利なシステム。ただし、投げられ判定は残っており、投げを狙っている相手に、いきなりつかまれてしまう場合もある。また、動作の終わりぎわにスキが存在するため、弱攻撃の連打などにも弱い。

●ダッシュの変更

ダッシュは"走る"動作に変更された。操作は前作と同じ➡➡だが、➡を入れっぱなしにすれば走りつづけることが可能。

●ガードキャンセル緊急回避動作

パワーMAX状態のときのみ、ガード硬直をキャンセルして緊急回避動作を行なうことが可能(パワーMAX状態は解除されない)。このさいの緊急回避動作は、動作の最後まで無敵なうえ、移動距離が長いなど、通常の緊急回避動作とは性能が異なる。



◀パワーMAX状態のときに、動作時間の長い技をガードしたら……。



◀ガードキャンセル緊急回避で相手の裏にまわりこめば、超必殺技などで反撃可能。

●パワーMAX版超必殺技

パワーMAX状態、かつ体力ゲージが点滅しているときに超必殺技のコマンドを入力すると、超必殺技とは性能が異なる"パワーMAX版超必殺技"を出せる。



◀威力は超必殺技よりも格段に高い。また、動作がまったく変わる技もある。

●空中ガード

垂直or後方ジャンプの最中、レバーを⬅要素に入れておくことで空中ガードができる。ただし、防げるのは、ジャンプ攻撃や七拾五式 改などの「空中に浮いている状態での攻撃」と、飛び道具のみ。

●ダウン回避

相手の攻撃で吹き飛ばされたとき、地面に落ちる間ぎわにⒶ+Ⓑを押せば、ダウンせずにそのまま体勢を立て直す。

●投げはずし

通常投げは、つかまれた直後にⒶ+Ⓑ、または⬇要素+ボタンで振りほどける。

●ガードクラッシュ

各キャラクターには、ガード耐久値という内部的なパラメータが設定されている。この値は、攻撃をガードするたびに減っていき(時間とともに回復)、一定の数値以下になると、そのキャラクターはガードを弾かれ無防備状態になる(=ガードクラッシュが起こる)。ただし、無防備状態は一瞬だけなので、連続技となる攻撃をガードしているときにでも発生しないかぎり、つぎの攻撃にはガードが間に合う。



◀ガードクラッシュさせられると、パワーMAX状態は強制解除されてしまう。

●カウンターヒット

相手の必殺技か超必殺技の出ぎわに攻撃を当てるとカウンターヒットとなり、与えるダメージが大きくなる。また、吹き飛びダウンさせる技をカウンターヒットさせたあとは、空中の相手に追撃が可能。しかし、カウンターヒットを確認してから技を出してもまず間に合わないので、追撃はあらかじめ出しておく必要がある。

●打撃防御技

技のなかには、動作中に相手の攻撃が当たっても、それをガードしつつ強引にくり出すものがある。無敵技に近い感覚で使えるが、ガードできる範囲がかぎられているうえ、必殺技や超必殺技に対してはガード時に体力がケズられてしまう。



◀猛虎雷神剛は、写真のポーズの腕あたりを狙った攻撃ならガードして……。



◀そのまま強引に攻撃する。足元を狙った攻撃などはガードできない。

Column 基本技の多段ヒット化

超必殺技を使用できない状態(パワーMAX状態でもなければ、体力ゲージが点滅してもいない状態)で、右表にあげた技のヒット時に超必殺技のコマンドを入力すると、その技のヒット数が増えるという現象が起こる(ふっとばし攻撃は、ガードされたときにガード回数が増えるのみ)。ただし、操作が非常に複雑なため、いくつかの例をのぞくと実戦に投入するのはかなり困難。それでも、活用できれば相当の戦力アップがはかれるので、練習する価値は十分にあるだろう。



◀技がヒットした瞬間に、超必殺技のコマンドを入力すると……。

▶もう1ヒットする。技によっては再入力でさらにヒット数が増加。

※右表の略語の意味：近…近距離、　立…立ち、　屈…しゃがみ、
垂J…垂直ジャンプ、　J…斜めジャンプ、　C+D…ふっとばし攻撃

■多段ヒット化させることが可能な技一覧

キャラクター	多段ヒット化可能な技
京	近立強P、屈強P、C+D
紅丸	屈強K
テリー	近立強K
リョウ	近立弱K、近立強P、近立強K、屈強P、C+D
ロバート	近立弱K、近立強P、屈弱P、屈弱K、屈強P
ユリ	近立弱K、近立強P、屈強P、C+D
レオナ	垂J弱K、J弱K、J強K、空中C+D
アテナ	空中C+D
キム	空中C+D
チャン	屈強P、屈強K、C+D
香澄	近立強K
舞	近立弱P、近立強P、近立強K、屈強K
キング	近立強P、屈強P
庵	近立強P、屈弱K、C+D
マチュア	近立弱K
バイス	近立弱K
ギース	屈強P
Mr.ビッグ	近立強P、C+D

※編集部調べ

●パワーMAX状態の効果一覧

パワーゲージのためかたは前作と変わらない。本作でのパワーMAX状態のおもな効果は、以下のとおり。

ⓐ攻撃力が1.25倍になる
ⓑ超必殺技が使用可能になる（使用すると、パワーMAX状態は解除される）
ⓒガードキャンセル緊急回避が使用可能になる
ⓓ攻撃をヒットさせたときの、のけぞり時間が長くなる
ⓔ基本技の出ぎわやダッシュ中に攻撃を食らうと、カウンターヒットをとられる
ⓕ攻撃をヒットさせたときのヒットバックが大きくなる

●削除されたシステム一覧

以下のシステムは、本作で削除された。

ⓐ特殊技
ⓑガードキャンセル（ガードキャンセル緊急回避動作に変化）
ⓒ攻撃避け（緊急回避動作に変化。ただし、大門とクラークのみ、ⒷⒸⒹ同時押しで攻撃避けも使用可能）
ⓓカウンター攻撃

●キャラクターの変更

ライバルチームが消えて、その流れをくむ八神チームと、まったく新たにボスチームが追加された。構成メンバーが変更されたチームもある。

●バランス調整

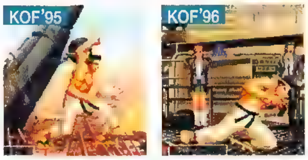
攻撃全般の威力が低下。「ジャンプ強攻撃→地上強攻撃→必殺技」を2回キメればほぼ勝利が確定という、かつてのスリリングなゲームバランスは姿を消している。

●援護攻撃の条件の変化

援護攻撃は、新たに設定された"各キャラクター間の相性"によって、その実行率が左右されるようになった。相性には、画面内で待機していればかならず助けにくる「よく助ける」、前作までと同じ条件を満たしたときに2分の1の確率で助けにくる「ふつう」、絶対に助けにこない「助けない」の3種類がある。

●グラフィックの変更

各キャラクターのグラフィックが大幅に描き直された。それにともない、技のモーションや性能も大きく変更されている。



▲たとえば大門のしゃがみ強パンチは、前作までは対空技として活躍したが、本作では地上戦で使いやすいタイプに変更されている。

●コマンドの体系化

かなりまちまちだった必殺技や超必殺技のコマンドに統一がはかられた。大半の技が、ほかの対戦格闘ゲームでもよく見られるコマンドに変更されている。

●対CPU戦

下図のような流れで全11戦を行なう。

■対CPU戦の流れ

ステージ1～8
↓
ステージ9（vs ボスチーム）
↓
ステージ10（vs 神楽ちづる）
↓
ステージ11（vs ゲーニッツ）
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』

■32,000円　■'96年9月27日発売

アーケード版を忠実に再現しているのに加えて、オリジナル要素として、ひとりのキャラクターで全29人と闘い抜くサバイバルモード（コンティニューは不可）が追加された。

プレイステーション版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』

■5,800円　■'97年7月4日発売

ネオジオCD版がベースで、さらにミュージックモードが追加された。'98年7月23日に「プレイステーション・ザ・ベスト」（価格2,800円）で再発売。

SECRET FEATURE

●ちづる＆ゲーニッツの使用条件

ネオジオCD版と同じ（入力は⬆＋○、➡＋□、⬅＋×、⬇＋△となる）。

●デモモードの追加

一度もコンティニューをせずにクリアすると、オプションに「DEMO SELECT」が追加。それを選べば、各チームのストーリーデモを鑑賞できる。

ネオジオCD版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』

■8,800円　■'96年10月25日発売

基本的な内容はネオジオ版と同じ。ただし、隠しコマンドによる2体のボスキャラクターの使用や、理不尽な現象の削除、BGMのアレンジなど、追加および変更された点がいくつか存在する。



◀クラークに、紅丸コレダー→（ダウン中に）しゃがみ弱キック→紅丸コレダーも不可能になった。

SECRET FEATURE

●ちづる＆ゲーニッツの使用条件

キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながら、⬆＋Ⓑ、➡＋Ⓒ、⬅＋Ⓐ、⬇＋Ⓓを入力すると、神楽ちづるとゲーニッツが選択可能になる。



◀対CPU戦のボスとして驚異的な強さを誇っていたゲーニッツは、自分が使ってもやはり強い。

サターン版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』

■5,800円（拡張RAM同梱版：7,800円）　■'96年12月31日発売

内容はネオジオCD版がベース。音声が動作と微妙にズレている部分もあるが、ゲーム自体の移植度は非常に高い。プレイするには拡張RAMカートリッジが必要。



◀ネオジオCD版もそうだが、ロード中はつぎのラウンドで闘うキャラクターが表示されている。

SECRET FEATURE

●ちづる＆ゲーニッツの使用条件

ネオジオCD版と同じ（入力は⬆＋Ⓨ、➡＋Ⓐ、⬅＋Ⓧ、⬇＋Ⓑとなる）。

●デモをいつでも見られる

コンティニューせずにクリアしたチームのストーリーデモは、オプションモードの「DEMO SELECT」で鑑賞できる。なお、「DEMO SELECT」は、最低1チームのデモを見られるようになるまで、項目自体が表示されない。

サターン版『限定KOFダブルパック』

■9,800円　■'96年12月31日発売

『KOF'95』『'96』をセットで発売したもの。『'96』のプレイに必要な拡張RAMカートリッジも同梱されている。

サターン版『ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション』

■6,800円　■'98年10月1日発売

『KOF'95』『'96』『'97』をひとつのパッケージにまとめた商品。拡張RAMカートリッジは同梱されていないので、『'96』『'97』をプレイするには、別途用意する必要がある。

ゲームボーイ版『熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』

■3,980円　■'97年8月8日発売

『KOF'96』のシステムで、デフォルメされた京や庵が闘う対戦格闘ゲーム。3対3で闘うチームバトルシステムは、しっかり再現されている。タカラから発売された。

Column '96年からのキャラクター戦略 Part1 （→P.211へつづく）

SNKの対戦格闘ゲームは「キャラが立っている」とよく言われる。ストーリーや設定がしっかり作られているため、登場キャラクターたちが確固たる個性を持った存在としてプレイヤーにとらえられているのだ。ちなみに、この傾向が顕著になってきたのは『KOF'95』のとき。『KOF'94』のころからかなりの人気を誇っていた京。それに、ちょっとイッちゃっている感じのダーク系ライバル、庵。このふたりがはじめて相まみえた『KOF'95』で、キャラクター人気が爆発的に高まったというわけだ。

そうした状況を敏感に察知したSNKは、翌'96年から、ゲーム以外のメディアを使って積極的に自社のキャラクターを売り出しはじめた。とくに、もともとお祭り的要素が強く、あまり設定にしがらみのない『KOF』では、このメディア戦略が見事に成功。キャラクター像を補完するのに、ひと役買った。

以下にあげるのが、'96年以降にSNKが行なった、おもなキャラクター展開だ。キミはどれだけ知ってる？

●SNKキャラクターズ サウンズコレクション

ホームステージのBGMなど、それぞれのキャラクターごとに、関わりの深いサウンドをまとめたCDシリーズ。キャラクターごとにCDを1枚ずつ作れてしまうあたりは、さすがSNKと言っていいだろう。ちなみに、このシリーズの一番の聴きどころは、新録された各キャラクターのメッセージ。



◀京はユキへの手紙、舞は昔の日記など、新録メッセージはさまざまな形で収録。

●BOF－The Band of Fighters

SNK対戦格闘ゲームのなかでも人気の高い5人のキャラクターにより結成された、という設定のバンド。構成メンバーは、アテナ（ボーカル）、京（ギター）、庵（ベース）、ナコルル（キーボード）、テリー（ドラム）。基本的にはSNKキャラクターがフィーチャリングされたCD上での活動がメインだったが、イベントなどでは、彼ら5人の等身大のロボットが歌や演奏を披露したこともあった。

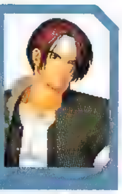


◀これがBOFのロボット。最初のお披露目では京がサングラスをしていた。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　出場キャラクター

主人公チーム

草薙　京（くさなぎ　きょう）



闇払いと鬼車が削除された。新技の荒咬みと毒咬みは突進力があるうえにスキが小さく、連係を組み立てやすい。

主人公チーム

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）



核となるのはしゃがみ弱キック。手数の多さで相手を固め、コマンド投げの紅丸コレダーをキメるのがメイン戦法。

主人公チーム

大門五郎（だいもんごろう）



機動力が上がり、投げのチャンスが増えた。威力が高い基本技で攻めつつ、天地返しを狙うのがセオリー。

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード



クラックシュートのスキが激増。ジャンプ強キックと空中ふっとばし攻撃を起点に攻めることに。

餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード



必殺技の性能が大幅に変更された。スキが小さくなった斬影拳と、ガード不能技となった撃壁背水掌が主力武器。

餓狼伝説チーム

ジョー・ヒガシ



使いやすくなった爆烈拳、スキの小さいスラッシュキックや黄金のかかとなど、相手を抑えこむ手段は豊富。

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ



基本となるのは、空中ふっとばし攻撃と極限流連舞拳。打撃防御技の猛虎雷神剛で、強引に切りこむ戦法もある。

龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア



飛燕疾風脚にかわり、相手を固めるカナメとなる飛燕旋風脚が追加された。接近戦では極限流連舞脚が効果を発揮。

龍虎の拳チーム

ユリ・サカザキ



ガードされてもスキが小さい強・百烈びんたは、接近手段として利用できる。近距離での立ちまわりかたは前作同様。

新・怒チーム

レオナ



必殺技の大半が使いにくいかわりに、小ジャンプ強パンチ、しゃがみ弱キックなどによるラッシュは強力。

新・怒チーム

ラルフ



急降下爆弾パンチを空中で出せるようになり、機動力がアップ。コマンド投げと打撃を併用する点は前作までと同じ。

新・怒チーム

クラーク



攻めのカナメとなるのはスーパーアルゼンチンバックブリーカー。新技のフラッシングエルボーで追撃も可能だ。

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ（あさみや）



新たに追加されたサイキックテレポートは、基本技をキャンセルして出せば、相手をカクランすることができる。

サイコソルジャーチーム

椎　拳崇（シイ　ケンスウ）



しゃがみガード不能技が削除され、相手のガードをくずしにくくなった。しゃがみ強キックと超球弾が攻めの主軸。

サイコソルジャーチーム

鎮　元斎（チン　ゲンサイ）



食らい判定が異常に小さくなる望月酔と、望月酔中に出せるスキが小さい鯉魚反跳を使った迎撃戦法が強い。

キムチーム

キム・カッファン



空中ふっとばし攻撃や飛翔脚で相手を抑えこみ、スキあらばしゃがみ弱キックからの連続技を狙うのが基本。

キムチーム

チャン・コーハン



圧倒的なパワーが持ち味。空中ふっとばし攻撃と鉄球大回転の威力は高いが、相手に近づくまでが手間取る。

キムチーム

チョイ・ボンゲ



空中から襲いかかる戦法は前作どおり。突進技の旋風飛燕刺突は、方向転換しながら連続で出せるようになった。

新・女性格闘家チーム

藤堂香澄（とうどう　かすみ）



空中ふっとばし攻撃が強力。適度に攻撃を仕掛け、相手の反撃に当て身投げを合わせていく戦法もある。

新・女性格闘家チーム

不知火　舞（しらぬい　まい）



基本技は、リーチが長くなりさらに性能アップ。ケンセイしつつ、跳びこみからの連続技を狙うのが定石。

新・女性格闘家チーム

キング



上昇時にも攻撃判定がついたサプライズローズを使えば、相手のジャンプを阻止しながら闘うことができる。

八神チーム

八神　庵（やがみ　いおり）



弱体化したが、それでもなお強い。屑風→（ダッシュ）→近距離立ち強パンチ→屑風の連続技を狙うのも手。

八神チーム

マチュア



非常に高性能なふっとばし攻撃と、小ジャンプ弱キックを起点に、中間距離から一気に攻めていくことが可能。

八神チーム

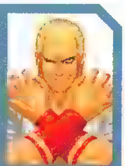
バイス



基本技はマチュアと似ているが、機動力に欠ける。チャンスにコマンド投げを確実にキメられるかどうかがカギ。

ボスチーム

ギース・ハワード



最高で4ヒットするジャンプ強パンチの存在が強み。出すタイミングをズラしていくだけで、相手をホンロウできる。

ボスチーム

ヴォルフガング・クラウザー



基本技、必殺技ともに、攻撃判定の出現がやや遅い。長いリーチを活かした戦法を考える必要がある。

ボスチーム

Mr.ビッグ



空中ふっとばし攻撃が攻めの主軸。相手を画面端に追いつめれば、グランドブラスターで固めていける。

CPU専用キャラクター(※)

神楽(かぐら)ちづる



分身と本体それぞれの攻撃を使いわけられる突進技「神速の祝詞」で、相手をカクランしながら闘うと強い。

CPU専用キャラクター(※)

ゲーニッツ



任意の場所に竜巻を発生させるヨノカゼが強力。うまく使っていけば、相手は近寄ることさえできない。

※……ネオジオCD、PS、SS版のみ使用可能

Column '96年からのキャラクター戦略 Part2

(P.209からのつづき)

●ネオジオDJステーション

DJという名のとおり、BOFのボーカルソング&キャラクターを使った企画コーナーを、ラジオ番組風に収録したCDからはじまったシリーズ。以降は、さまざまな形態で展開していき、実際にラジオで放送されたり、ライブ形式で行なわれたりもした。内容に関しては、SNKキャラクターが登場しさえすれば何でもありらしく、ショートコントで構成されていたり、全編ドラマ仕立てだったりとさまざま。そのいずれにも共通しているのは、非常にノリがいいということ(ノリが良すぎてイメージがくずれかかっているキャラクターもいるが……)。以下にネオジオDJステーションの代表的なコンテンツを紹介しておこう。

【連続ドラマ・草薙家の一族】

京くんを中心とした、ほのぼのファミリードラマ。「連続ドラマ」と銘打っているが、連続になっていた試しがない。

<配役>

草薙　京……気弱な弟
ナコルル……不良の姉
ユリ・サカザキ……ガンコな父
チョイ・ボンゲ……優しい母
八神　庵……八神庵子

【お笑い大合戦】

クールで知られるキャラクターたちを笑わせようとするコンテスト。ベタなネタしか持っていない"るるーず"(ナコルル&リムルル)が、なぜか毎回優勝する。ちなみに、ねおちゅぴでは番外編として、安井邦彦杯争奪お笑い大合戦も行なわれた。



◀ネオジオDJステーションライブ'99の風景。観客もかなりノリがいい。

●ねおちゅぴ

SNKキャラクターにファンが増えていくのと同時に、そのボイスを担当した声優たちにも人気が集まった。それによって生まれた展開のひとつが、'97年10月～2000年4月に放送された、ラジオ番組の"ねおちゅぴ"だ。

番組の初代パーソナリティをつとめたのは、ナコルル役でおなじみの生駒治美と、リムルル役の神谷けいこ。内容はというと、ボケまくりなハチャメチャトークがてんこ盛り。おもしろそうだからとゲスト(おもに、モンスター前塚や安井邦彦)をイジメてみたり、「自分らをゲームに出せ!」とSNKを脅してみたり、漢字の書き取りが苦手だからと漢字検定合格を目指して勉強したのはいいが、ミエを張って2級を選んだばかりに落ちてみたり(by 神谷けいこ)と、その暴走っぷりは庵やレオナをはるかにしのぐ勢いだった。また、アドリブショートドラマコーナー「おまけの2分館」のキャラクター、たけし&みかは、『KOF'98』の背景グラフィックにも登場している(→P.252)。

番組自体は'99年10月から、かかずゆみがパーソナリティに加わり3人体制となるが、同年12月で生駒治美と神谷けいこが卒業。以降は、かかずゆみ、竹内順子、市毛みどりの3人がパーソナリティをつとめた。

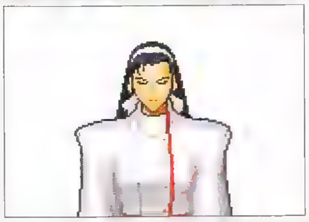


▲収録スタジオでのひとコマ。左から、神谷けいこ、生駒治美、かかずゆみ。この番組では、リスナーを"ちゅぴらー"、ペンネームを"ちゅぴねーむ"と呼んでいた。

主人公チーム



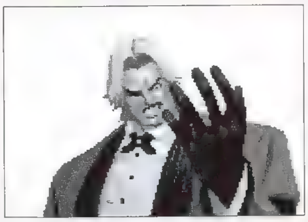
ステージ10対戦前(vs ちづる)



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ。はじめまして。今大会を主催させていただいた者です。けど残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに……」



紅丸「ルガール……!」



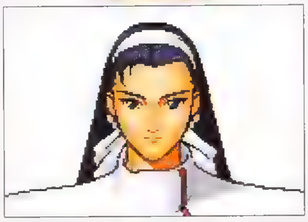
紅丸「なぜ奴のことを……!?」



ちづる「……とは言え、あのルガールの最期は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利と言えないこともない……」
京「ちょっと待てよ、お嬢さん」







京「あんた何者だ?」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
京「護りし者……?」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……?」

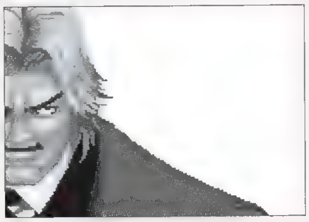
ステージ11対戦前(vs ゲーニッツ)



京「さあ答えてもらおうか。あんたは一体何者だ?　なぜルガールを知っている?」



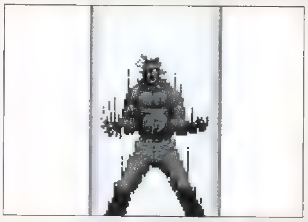
ちづる「ルガールが手に入れようとしてできなかった力……オロチの力……封じられしその闇の力を私は護ってきた」



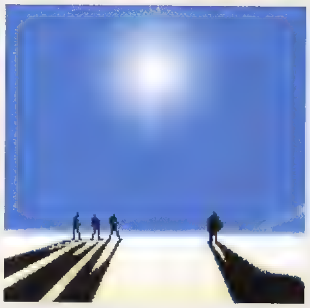
京「オロチの力だと?　それをルガールが解放したのか?」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ」



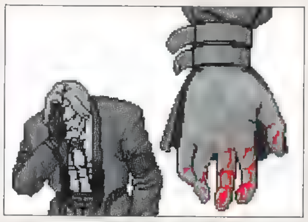
ちづる「彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」



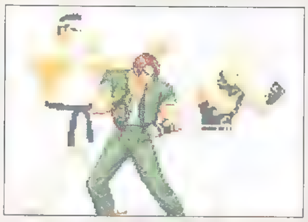
京「それと今大会の主催。それにあんたと闘わなければいけなかった理由とどう関係があるんだ？」



ちづる「不完全とはいえ、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見るためにトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があった」
京「何のために？」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのにあなた達の力を借してほしいのよ。残されている時間はもうないの。気配でわかるわ。もうそこまで来ている……」
京「来ている……だと？」



ちづる「そう……。ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男……。草薙京、あなたは知っているはずよ」
京「知っている？　この俺がか？　……まさか!?　……風？」



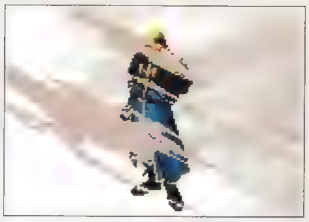
京「うわァーッ!!」



京「一体何が……どうなってるんだ？　おい、大丈夫か？」
ちづる「いまさら何のことかとも思うでしょうね。けど、あなたならできるかもしれない。草薙の血を引くあなたなら。だから……お願い……」



ゲーニッツ「さすがにこれ位ではどうということもありませんか……」
紅丸「誰だ!?」





ゲーニッツ「御無沙汰ですね。もう会うこともないと思っていましたが……。オロチの血に引き寄せられたようですね」
京「お、お前は！」
大門「知っているのか、京？」
紅丸「まさか、こいつが……!?」
ゲーニッツ「私の名はゲーニッツ！　覚えていてくれたとは光栄です。ケガの具合はいかがです？」
紅丸「やっぱりな……大会前の野試合でおまえに傷を負わせたのはこいつだな？」
大門「そうなのか京？」
京「ああ。あんなみっともねえ負け方、忘れるもんかよ！」
ゲーニッツ「我らがオロチに仇なす草薙の正統伝承者。が、蓋を開けてみれば1800年前となんら変わりません。錆ついた技では、再び覚醒したオロチに勝てるわけがない」



京「それはどうかな？　今度はそうも言ってられんかもしれないぜ！　いや言わせはしねえ！　自分の未熟さを思い知ることになるのはゲーニッツ！　てめえの方だ！」

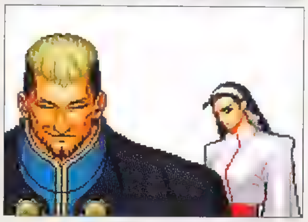


ゲーニッツ「フッ」



ゲーニッツ「愚かなことです」

エンディング



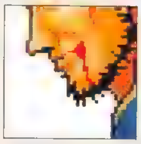
ゲーニッツ「草薙の技、これ程のものとは……。以前のあなたとは見違えるようです。一体何が？　……まあ、いいでしょう。しかし、いたずらにオロチに関わろうなどとは考えないことです」
ちづる「いいえ。オロチは必ず封じられるわ。草薙の血によってね。草薙京、よく考えて。オロチを払うことのできる者、それはあなたなのよ。あなたがそう望まなくても草薙の宿命はそれを許さないわ。あなたは逃れられない、草薙の宿命から……」
ゲーニッツ「フッ、自分の言いたいことだけを並べ立てて早々に引き上げられた」



ゲーニッツ「勝手な御方だ……。いい風が来ました。そろそろ頃合です」



紅丸「逃げる気か？」



ゲーニッツ「いいえ、召されるのです」



ゲーニッツ「天へ……」



京「1800年前の草薙を知っていたかもしれない。だが、今の俺の力までは読み切れなかったようだな、オロチよ。あの時のカリは返したぜ」

☆

紅丸「やっと終わったな」
京「ああ」
紅丸「これからどうする？」
京「帰ってお勉強するわ、追試もあるしな……」
紅丸「嘘つけ。どうせ帰って寝るだけだろ？」
京「うるせえ！　ほっとけ！」
大門「早く卒業せいよ……」



紅丸「じゃあな、またやろうぜ!!」



大門「さらばだ」



京「八神、神楽、オロチか……。ついに役者はそろったって訳だ。ま、だからって俺には関係ねーけどな……」



庵「草薙・八神など知ったことか。俺と貴様の勝負、それだけだ！」


ちづる「草薙の宿命からは逃れられないわ……」

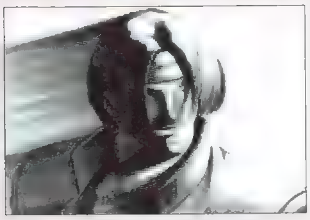

ゲーニッツ「いたずらにオロチに関わろうなどとは考えないことです……」


京「まあ……、当分は退屈せずにすみそうだぜ」


紅丸「やっと終わったな」




京「いーや」

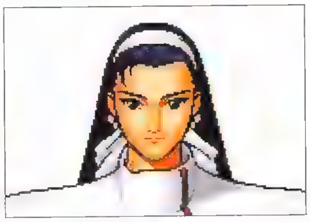

京「始まりだぜ！」

餓狼伝説チーム



ステージ10対戦前（vs ちづる）


ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
テリー「あんたは？」
ちづる「はじめまして。今大会を主催させていただいた者です。けど残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力の程、とくと拝見できるかと思いましたのに……」
テリー「ルガール……！　何故その名前を？」
ちづる「……とは言え、あのルガールの最期は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利とも言えないことはない……」
ジョー「おい嬢ちゃん、ちょっと待てよ」


テリー「おまえ何者なんだ？」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
テリー「護りし者……？」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」

ステージ11対戦前（vs ゲーニッツ）


テリー「なぜルガールを知っている？　おまえは何者だ？」


ちづる「ルガールが手にしようとしてできなかった力……オロチの力……封じられしその闇の力を私は護ってきた」
アンディ「それをルガールが解放した？」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
テリー「それと今大会の主催。その上あんたと闘った事とどういう関係が？」
ちづる「不完全とはいえ、オロチのパワーを身に付けたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見るためにトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。あとは私自身の力であなた達を試す必要があった」
テリー「何のために？」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるためよ。……あなた達の力を借して。残されている時間はもうないわ。気配でわかるの。もうそこまで来ている……」
テリー「来ているだって？」
ちづる「そう……。ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
アンディ「ルガールの右眼だって？　そんな奴が……。……！　なんだ？　……風！」

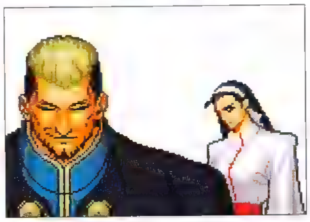

アンディ「うわーッ！！」


テリー「どうなっちまったんだ……。みんなは？　大丈夫か？」
ちづる「無理な頼みというのはわかっているわ。だけど、あなた達ならできるかも知れない。だから……お願い……」
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうということもありませんか……」
テリー「誰だ!?」


ゲーニッツ「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させていただきました。しかし無駄です。あなた方には何もできませんよ。せっかくです、特別に選択肢を差し上げましょう。もっとも、闘わずして死ぬか、闘って死ぬかのどちらかですが……」
テリー「せっかくだが、おれはそういうカッコの悪いのはニガテなんだ。勝つのは俺達、負けるのはおまえの方だぜ！！」
ゲーニッツ「フッ」


ゲーニッツ「愚かなことです……」

エンディング

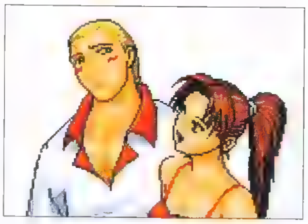

ゲーニッツ「少々お遊びが過ぎましたか……。神楽さん、あなたが見込んだ方々がこれほどのものとは……。しかし、あなた方の手でオロチを再び封じるなど考えないことです。おとなしく手を引くことをお勧めしますよ」
ちづる「いいえ。封じてみせるわ、必ず……」


ゲーニッツ「勝ち気な御方だ……。いい風が来ました。そろそろ頃合です」
テリー「待て！　逃がしはしないぜ！！」
ゲーニッツ「いいえ、逃げるのではありません。召されるのです」


ゲーニッツ「……天へ」


アンディ「兄さん、元気にしてるかい？　キング・オブ・ファイターズからそっちを離れてもう1カ月だね。今大会も色々な事があったけど、こちらはやっと落ち着いてきたって感じだよ。今はとりあえず修業の毎日さ。あっ……」


アンディ「舞は……」



アンディ「元気です……。じゃ、近況報告程度のものになりましたがこの辺で」



アンディ「……追伸。今度の主役は俺がいただくってさ。写真を同封しておきます」



アンディ「またしばらくの御無沙汰になるとは思うけど、それまでお元気で……」
テリー「おまえもな……」



子ども「テリー！　……バスケ」





子ども「つきあってよ！」

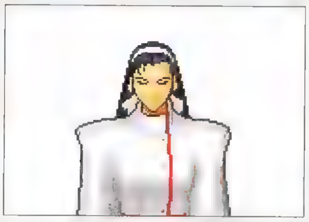


テリー「オッケー！！」

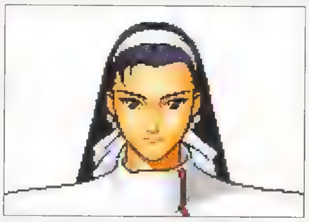
龍虎の拳チーム



ステージ10対戦前（vs ちづる）



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
リョウ「あんたは？」
ちづる「初めまして。今大会を主催させて頂いた者です。けど残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの、その実力の程、とくと拝見できるかと思いましたのに……」
リョウ「ルガールを知っているだと!?」
ロバート「どうしてそんな事を知ってるんや!?」
ちづる「……とはいえ、あのルガールの最後は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利とも言えない事もない……」
リョウ「おいっ！　そりゃどういう意味だ!?」



リョウ「あんた一体、何者だ！」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
ユリ「護りし者？」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せた力が精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」

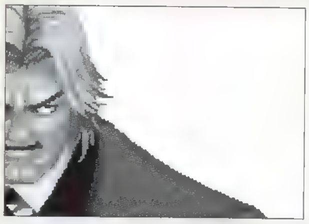
ステージ11対戦前（vs ゲーニッツ）



リョウ「なぜルガールの事を知ってる!?　だいたい一体お前は何者だ!?」



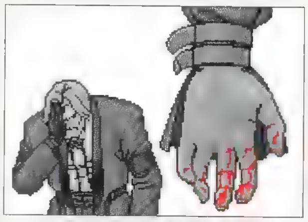
ちづる「ルガールが手入れようとして出来なかった力……オロチの力……封じられし、その闇の力を私は護ってきた」



ロバート「それをルガールが解放したっていうんかいな！」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
ユリ「で、今回の大会の主催。その上あなたと闘わなくてはならなかった理由は？」



ちづる「不完全とは言え、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったのよ」
ユリ「何の為？」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借して欲しいの。残された時間はもうないわ。気配で分かるの。もうそこまで来ているわ……」
リョウ「誰が来ているって!?」



ちづる「そう……。ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
ロバート「ルガールの右目を!?」
リョウ「な、なんだ!?　この風は……」



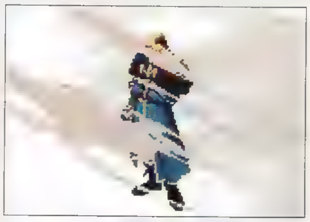
ユリ「きゃあああー」



ユリ「一体何があったの？」
リョウ「あんた、大丈夫か？」
ちづる「無理な頼みというのは分かってるわ。だけど、あなた達なら出来るかもしれない。だから……お願い……」



ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうという事はありませんか……」
リョウ「貴様のしわざか！」
ロバート「名前くらい名乗れや！」



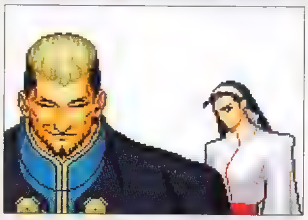


ゲーニッツ「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させて頂きました。極限流は大会で優勝した人間共の中で最も強力な拳！　それに敬意を表して、私がお相手をして差し上げましょう。あなた方の不浄な体がこの高貴な私の手で刻まれる事を、最高の名誉と思うのですよ」
リョウ「何を言ってるのか、よく分からんが俺達の極限流をなめてもらっては困る！」
ユリ「馬鹿にしないで欲しいわね」
ゲーニッツ「フッ」



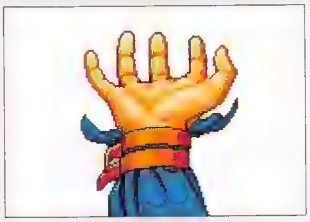
ゲーニッツ「愚かな事です……」

エンディング

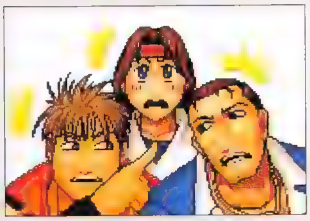


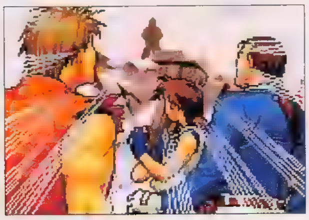
ゲーニッツ「驚きですね。これ程までとは……。神楽さん。あなたが見込んだ方々なかなかのものでした。しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。手を引く事をおすすめしますよ」
ちづる「封じてみせるわ。必ず……」


ゲーニッツ「勝ち気なお方だ……。いい風が来ました。そろそろ頃合いです」
リョウ「逃げる気か！」
ゲーニッツ「いえ、召されるのです」

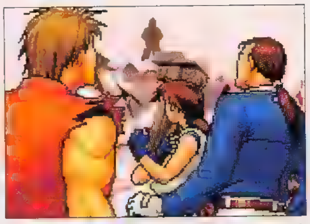

ゲーニッツ「……天へ」


リョウ「一体あの男は？」
ユリ「そういえば、あの女の人もいないわ」
ロバート「なんや、わけがわからへんなあ」
ユリ「ま、いいわ！　ようは私達の勝ちってとこね！」
ロバート「ま、そういう事やな！　なあ、リョウ！　とりあえずは師匠に報告やな」
ユリ「そうね！ お父さんも喜んでくれるわよね！」
リョウ「そうだな。じゃあ、帰るとするか」
ミスターカラテ「リョウ！　ユリ！　ロバート！」


リョウ&ロバート「い、今の声は……」
ユリ「ま、まさか!?」


ミスターカラテ「はっはっはっ！」


ミスターカラテ「伝説の格闘家！　ミスターカラテ参上！」


リョウ「おい……お、親父！ 何やってるんだ！」
ミスターカラテ「ええい！　わしはお前の親父などではないわ！　伝説の格闘家ミスターカラテだ！」


ミスターカラテ「わしはお前達の闘う所を常に見ておったぞ！　さすが極限流の名を出すだけの事はある！　だが、まだお前達は未熟者！　お前達よりも強い格闘家はこの世の中に腐るほどいる！」


ユリ（お兄ちゃん！　もう、いこうよ！）
リョウ（だが、親父がまだしゃべってるぞ）
ロバート（あほやな！　さっさといかんとずっと説教聞かされるで）
リョウ（そうだな。じゃあ、静かに退散だ……静かにな……）


ミスターカラテ「……というわけだ。お前達も十分に理解できたと思うがどうだ？」


ミスターカラテ「!?」

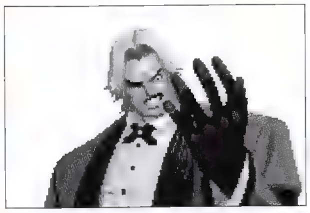

ミスターカラテ「逃げおったか……」

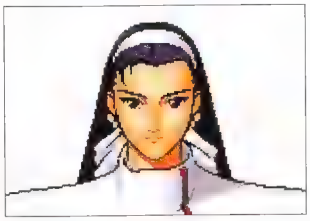
新・怒チーム



ステージ10対戦前（vs ちづる）


ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
クラーク「あなたは？」
ちづる「初めまして。今大会を主催させて頂いた者です。けど、残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力の程、とくと拝見できると思いましたのに……」


ラルフ「ルガールだと……！　なぜそんな事を知っている!?」
ちづる「……とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利とも言えない事はない」
クラーク「何だと！」


ラルフ「てめえ、一体何者だ!?」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
レオナ「護りし者……」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」
ラルフ「なめやがって！　やってやるぜ！！」

ステージ11対戦前（vs ゲーニッツ）

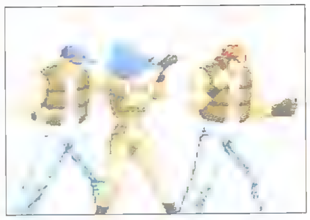

ラルフ「さあ、答えてもらおうか！　何故ルガールの事を知っている？　お前の正体は一体何だ!?」


ちづる「……ルガールが手にしようとしてできなかった力……オロチの力……。封じられしその闇の力を私は護ってきた」
クラーク「それをルガールが解放したのか？」


ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
ラルフ「そいつと、お前が今大会を主催した事。そのあげくお前と戦うハメになった事とどう言う関係があるってんだ？」


ちづる「不完全とは言え、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。そして、予想通りあなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったの」
クラーク「何の為に！」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借してほしいのよ。残された時間はもうないの。気配で分かるわ。すぐそこまで来ている」
クラーク「来ている？」


ちづる「そう……。ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
ラルフ「何だって!?」


クラーク「ぐうっ。何だ！」
ラルフ「か、風が……！」



ラルフ「くそ～！　何だってんだ！」
クラーク「お、おい大丈夫か!?」
ちづる「無理な頼みと言うのは分かっているわ。だけど、あなた達ならできるかもしれない。……だから。……お願い……」
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうと言う事はありませんか……」
ラルフ「ん！　誰だ!?」

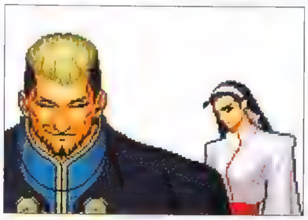


ゲーニッツ「初めまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させて頂きました。しかし、無駄です。あなた方には何もできません。それに……久しぶりですねお嬢さん。もうかれこれ8年ぶりですが覚えていますか」
レオナ「……!?　まさか……？」
ラルフ「え？　って事は……レオナの家族を殺したのは……貴様なのか！」
ゲーニッツ「ははは、勘違いされては困りますね。あれは私ではありませんよ。私は覚醒の手伝いをしただけです」
クラーク「覚醒？」
ゲーニッツ「そう、そこのお嬢さんのね。……あなたなのですよ。自分の家族を殺したのは」
レオナ「！　……うそ………」
ゲーニッツ「嘘ではありません。あなたの体には私たちと同じ血が流れているのです。あの時はその血が覚醒しただけの事なのです」
レオナ「……わたしが……」
ラルフ「貴様～！　でたらめぬかすな！」
ゲーニッツ「ハッハッハッ。あなた達はともかく、お嬢さんは薄々感付いていたのではないのですか……。まあ、いいでしょう。8年前の様に私があなたを目覚めさせてあげましょう」



ゲーニッツ「では、行きますよ！」

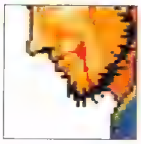
エンディング



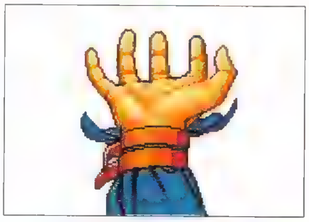
ゲーニッツ「驚きですね。これ程までとは……。神楽さん。あなたが見込んだ方々、中々のものでした。しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。手を引く事をおすすめしますよ……」
ちづる「封じてみせるわ。必ず……」



ゲーニッツ「勝ち気なお方だ……。……そして、そちらのお嬢さん。あなたは決してその血からは逃れられません。それがあなたの宿命です」
レオナ「私は………」
ゲーニッツ「フフフ……。いい風が来ましたね。そろそろ頃合です」
ラルフ「逃げる気か!?」



ゲーニッツ「いえ、私は召されるのですよ」



ゲーニッツ「天へ……」



ラルフ「……奴め。自殺しやがったのか……？　それに、あの女も居やしねえ！　どうなってんだ!?」
クラーク「どうやらオレたちはとんでもない事に巻き込まれたようだな。とにかく、今回の事実を隊長に報告し、しかるべき処置をとらねば」
ラルフ「ああ……。しかし、それよりも……」



レオナ「…………」



ラルフ「レオナ……」
クラーク「お前はお前だ！　血の宿命ごときで人生を縛られる必要はない！」
レオナ「……でも、私はどうしたら……」
ラルフ&クラーク「…………」

ラルフ「ま、まあとにかくこんな時は、ぱあ～っといけば全て忘れちまえるもんだぜ！」
クラーク「そんな単純な問題ではないでしょう！　これだから大佐は……」
ラルフ「！　これだから何だぁ！　てめえ！　ケンカ売ってんのか!?」
クラーク「やりますか！」



ラルフ「おう！　望む所だ！　いてぇ！　痛て！」



クラーク「どうです！」
ラルフ「お、オレが悪かった！　お前が正しい！」
クラーク「お前!?　クラーク様と呼んで頂きたいですね！」



ラルフ「うわぁ～！　ク、クラーク様～！」





ラルフ&クラーク「……！」

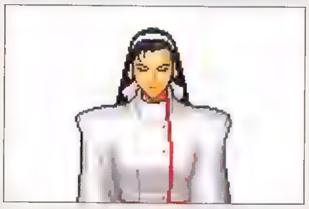


ラルフ「お前、その方が感じいいぜ！」

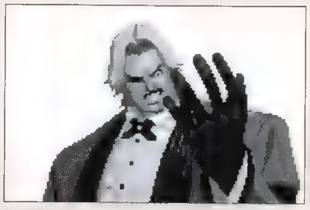
サイコソルジャーチーム



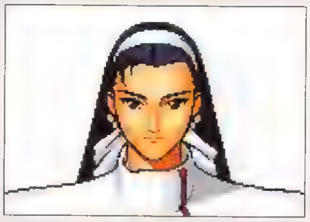
ステージ10対戦前(vs ちづる)



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
アテナ「あなたは？」
ちづる「初めまして。今大会を主催させて頂いた者です。けど、残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力の程、とくと拝見できると思いましたのに……」



拳崇「ルガールやて……！　なんでそんな事知ってんのや!?」
ちづる「……とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利とも言えない事はない」
拳崇「何やて！」



鎮「おぬし、一体何者じゃ!?」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
アテナ「護りし者……」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」
拳崇「よっしゃ、やったるわ！　ねえちゃん！　手加減せえへんで！」

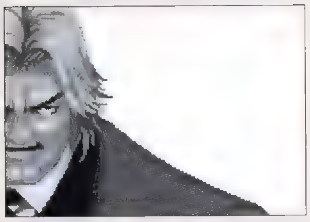
ステージ11対戦前(vs ゲーニッツ)



鎮「さて、答えてもらおうかの！　何でルガールの事を知っとるのか？　おぬしの正体は一体何か!?」



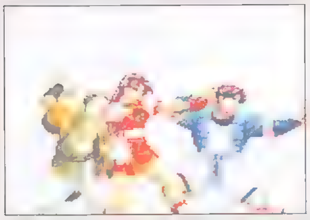
ちづる「……ルガールが手にしようとしてできなかった力……オロチの力……。封じられしその闇の力を私は護ってきた」



アテナ「それをルガールが解放した？」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
拳崇「それと、あんたが今大会を主催した事。で、あんたと戦うハメになった事と、どないな関係がある言うねん？」
ちづる「不完全とは言え、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。そして、予想通りあなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったの」
拳崇「何の為に！」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借してほしいのよ。残された時間はもうないの。気配で分かるわ。すぐそこまで来ている」
アテナ「来ている？」



ちづる「そう……。ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
鎮「何じゃと!?」



拳崇「ぐうっ。何や！　か……風か!?」



拳崇「くそ～！　何やちゅうねん！」
アテナ「あっ、だ、大丈夫ですか!?」
ちづる「無理な頼みと言うのは分かっているわ。だけど、あなた達ならできるかもしれない。……だから……お願い……」

ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうと言う事はありませんか……」
鎮「こ、この気は、ルガールと同じ！　いや、まさか!?　ルガール以上じゃと……！」
拳崇「だ、誰や!?」

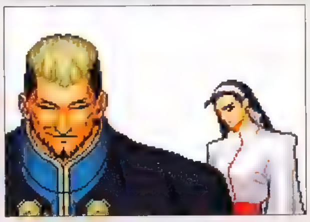


ゲーニッツ「初めまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させて頂きました。あなた達は、愚かな人間達を守る事を正義と勘違いして戦っている様ですね」
拳崇「何やて!?」
ゲーニッツ「わからないのですか？　人間達のせいでこの母なる大地をむしばむ病は、もう取り返しのつかない所まで来てしまっているのですよ。そう……！　いわば、人間はこの地球に巣食う害虫にすぎないのです。それでも人間には守るべき価値があると言うのですか？」
アテナ「でも、人間には……私達には、まだ未来があります！　まだ、遅くはないはずです！」
ゲーニッツ「フフフ。いいでしょう、あなた達が私に勝てないと言う事。それが人間の運命そのものだと言う事を……」



ゲーニッツ「思い知らせてあげましょう」

エンディング



ゲーニッツ「驚きですね。これ程までとは……。神楽さん。あなたが見込んだ方々、中々のものでした。しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。手を引く事をおすすめしますよ……」
ちづる「封じて見せるわ。必ず……」



ゲーニッツ「勝ち気なお方だ……。そして、人間の未来に希望を抱いているあなた方。人間はあなた方が思っている程賢くはありませんよ。近い未来、あなた方は人間の為に戦っていた事を後悔する事になります。必ずね……」



アテナ「後悔なんかしない！　私達は、変わってみせるわ！」



ゲーニッツ「フフフ……。楽しみにしていますよ。さて、いい風が来ましたね。そろそろ頃合です」
拳崇「どこ行くんや！　逃げる気か!?」



ゲーニッツ「いえ、私は召されるのですよ」



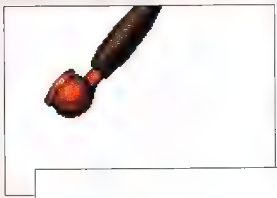
ゲーニッツ「天へ……」



鎮「自ら命を断ったか……」
拳崇「あっ、あのねえちゃんもおれへんで」
アテナ「………お師匠さん。私達……間違っていませんよね」
鎮「………わしら人間が、間違った道を歩み始めている事は事実じゃろう。じゃが、お前が言った様に人は変わる事ができるはずじゃ。きっとな……」
アテナ「……信じる。私は信じるわ！」



鎮「はあ～……それにしても今回の大会で、さすがにワシはもう疲れた。ボチボチ一休みさせてもらおうかのぅ………」







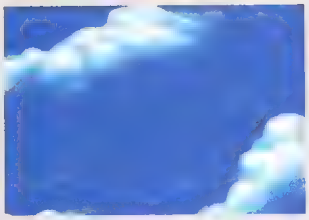


拳崇「ちょ、ちょっと、お師匠さん？」
アテナ「そんな……い、いや……お師匠さん！」
拳崇「んな、あほな事ないわね。冗談はやめてや！！」





アテナ「お、お師匠さん……」



拳崇「このアホ師匠！！」
鎮「グッ、な、何じゃ！　人が気持ち良く寝ておったと言うのに！　それに、今、アホと言うたな！」
拳崇「アホやからアホゆうたんや！」
アテナ「も～！　ケンスウもお師匠さんも、やめてよ～……！」

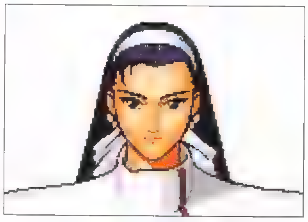
キムチーム



ステージ10対戦前(vs ちづる)



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
キム「あなたは？」
ちづる「初めまして。今大会を主催させて頂いた者です。けど、残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力の程、とくと拝見できると思いましたのに……」
キム「ルガール……！　なぜそんな事を知っているのですか!?」
ちづる「……とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利とも言えない事はない」
チャン「何だと！」



チョイ「あんた、一体何者でやんすか!?」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
キム「護りし者……」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」
キム「面白いですね。是非お手合せ願いましょう！」

ステージ11対戦前(vs ゲーニッツ)



キム「さて、何故あなたがルガールの事を知っているのか？　あなたの正体は一体何か？教えて頂きましょう」



ちづる「……ルガールが手にしようとしてできなかった力……オロチの力……。封じられしその闇の力を私は護ってきた」
キム「それをルガールが解放したのか？」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
チャン「そいつと、あんたがこの大会を主催した事。そのあげく、あんたと戦うハメになった事とどういう関係があるってんだ？」
ちづる「不完全とは言え、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。そして、予想通りあなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったの」
チョイ「何の為でヤンスか!?」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借してほしいのよ。残された時間はもうないの。気配で分かるわ。すぐそこまで来ている」
キム「来ている？」



ちづる「そう……。ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
チャン「何だって!?」



キム「ぐうっ。何だ！　か、風が!?」



チョイ「くそ～！　一体何でヤンスか！」
キム「君！　大丈夫か!?」
ちづる「無理な頼みと言うのは分かっているわ。だけど、あなた達ならできるかもしれない。……だから……お願い……」
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうと言う事はありませんか……」
チャン「ん！　誰だ!?」

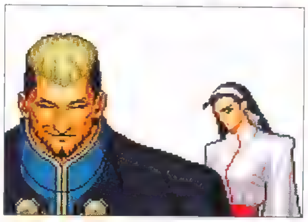


ゲーニッツ「初めまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させて頂きました。しかし、無駄です。あなたの言う正義とやらでは、私達を封じる事はできないでしょう。私もまた正義なのですからね」
キム「何をばかな！　貴様などが正義なものか！」
ゲーニッツ「ほう……では人間は、正義の名の下で一体何人の命を奪って来たのですか？それは悪とは呼ばないのですか？」
キム「クッ、屁理屈を！」
ゲーニッツ「事実、その2人の中身もあなたと出会う前と何ら変わっていないではないですか！」
キム「何！　そうなのか!?」
チャン「えっ、そ、そんな事はないですよ」
チョイ「そ、そうでヤンスよ」
キム「でたらめを言うな！　この2人はしっかり更正しているぞ！！」
ゲーニッツ「ハッハッハッ！　全くめでたい人ですね。いいでしょう」



ゲーニッツ「私があなたの目を覚まさせてあげましょう！」

エンディング



ゲーニッツ「驚きですね。これ程までとは……。神楽さん。あなたが見込んだ方々、中々のものでした。しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。手を引く事をおすすめしますよ……」
ちづる「封じて見せるわ。必ず……」



ゲーニッツ「勝ち気なお方だ……。ああ、いい風が来ましたね。そろそろ頃合です」
キム「待て！　逃げる気か!?」
ゲーニッツ「いえ、私は召されるのですよ」



ゲーニッツ「天へ……」



キム「自ら命を断ったのか!?　愚かな……！」
チャン「んっ？　あのねえちゃんがいねえぞ」
チョイ「あら、ほんとでヤンスね」
キム「フム。またいつか手合せ願いたいものだな。それよりも、お前たち！」



チャン＆チョイ「ドキッ！！」
キム「おめでとう。これでお前達は更正を終了したとみなす」
チャン「えっ？　つ、遂に……」
チョイ「ホ、ホントでヤンスか？」
キム「本当だ！　よくがんばったな」



チャン「やったあ！！」
チョイ「これで、あのつらい日々ともお別れでヤンス！」
チャン「ああ、もうキムのだんなの顔を見ないで済むと思うと、笑いが込み上げて来るなあ！」
チョイ「違えねえでヤンス！」



チャン＆チョイ「は～はっはっはっはっ……」



チャン＆チョイ「あっ……」



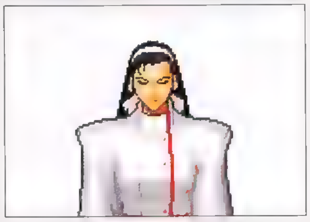


キム「ん？　何だって」

新・女性格闘家チーム



ステージ10対戦前(vs ちづる)



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
舞「あなたは誰なの？」
ちづる「初めまして。今大会を主催させて頂いた者です。けど、残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力の程、とくと拝見できるかと思いましたのに……」
キング「ルガールだって!?」
舞「な、何でそんな事を知ってるの？」
ちづる「……とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利とも言えない事もない……」
キング「それじゃ、私達は運よくルガールを倒せたって言いたいのかい!?」



舞「あなた一体、何者なの!?」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
香澄「護りし者ですって……?」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せた力が精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……」

ステージ11対戦前(vs ゲーニッツ)



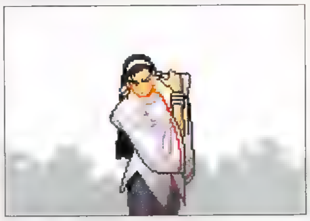
キング「さあ、言ってもらうよ！　何でお前がルガールの事を知ってるんだい!?」



ちづる「ルガールが手にしようとしてできなかった力……オロチの力……封じられし、その闇の力を私は護ってきた」
香澄「それをルガールという人が解放したのね」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
キング「今回の大会の主催。その上、あんたと闘わなくてはならなかった理由は一体何なんだ？」
ちづる「不完全とは言え、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったのよ」
キング「何の為に？」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借して欲しいのよ。残された時間はもうないわ。気配で分かるの。もうそこまで来ているわ……」
香澄「誰が来るっていうの？」
ちづる「そう、ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
キング「ルガールの右目をやった奴だって……！」



舞「な、何なのこの風は？」
香澄「きゃあああ……」



キング「みんな大丈夫かい!?」
舞「ええ、何とかね」
香澄「私も、大丈夫みたいです」
キング「あんたも無事かい？」
ちづる「無理な頼みというのは分かってるわ。だけど、あなた達なら出来るかもしれない。だから………お願い……」
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうという事はありませんか……」
キング「何者!?」

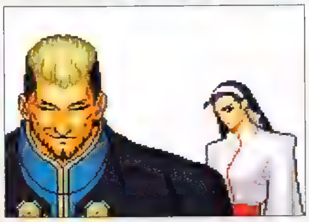


ゲーニッツ「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させて頂きました。さすがは大会優勝者だけの事はありますね。それも女性でありながら。現代の女性はお強いのですね。その上、皆さん、実にお美しい。そんな美しい花を散らす事になろうとは夢にも思いませんでしたが、これも運命と思って下さい」
キング「フッ、そのへらず口をもう二度と叩けない様にしてやるよ！」
舞「あんたは絶対倒してやる！」
香澄「覚悟しなさい！」
ゲーニッツ「フッ」



ゲーニッツ「愚かな事です……」

エンディング



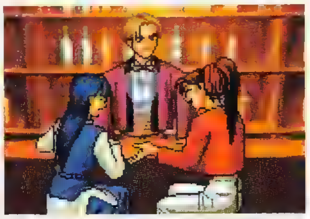
ゲーニッツ「驚きですね。これ程までとは……。神楽さん。あなたが見込んだ方々、なかなかのものでした。しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。手を引く事をおすすめしますよ」
ちづる「封じてみせるわ。必ず……」
ゲーニッツ「勝ち気なお方だ……。いい風が来ました。そろそろ頃合いです」
キング「逃げる気かい!?」
ゲーニッツ「いえ、召されるのです」



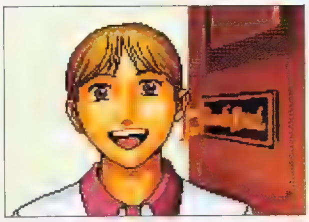
ゲーニッツ「天へ……」



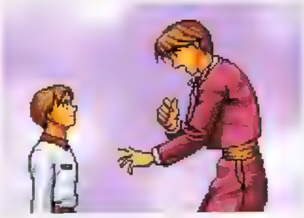
舞「一体、何だったのかしら？　あ、あの女の人もいないわ」
キング「どうやら、あのゲーニッツって奴が京君の一族が闘ってきた相手らしいね」
舞「京君と関係が……」
香澄「草薙一族……」
舞「な一んて、深刻に悩むのは私、超苦手な一んだ！」
香澄「私も、舞さんと同じでむつかしい話はちょっと……」
キング「ま、まあ、いいわ。とにかく！　私達は勝ったんだ！　店にもどって優勝パーティでも開こうかね」
舞&香澄「やったー！」



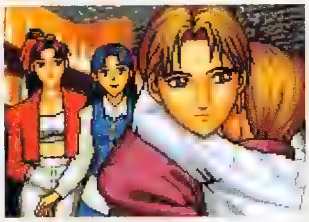
舞「キングさん！　実はね。今まで黙ってたんだけどプレゼントがあるの」
キング「プレゼント？」



ジャン「お姉ちゃん！」
キング「ジャ、ジャンじゃないか!?」



キング「ジャン、お前こんなに元気になって！」
ジャン「お姉ちゃん！　ボク、頑張ったんだ！お姉ちゃんが帰って来る時は、自分から会いにいくって！」
キング「ジャン！」



舞「キングさん！　黙ってて御免なさい。病院から退院したって連絡があったんだけど、ジャン君に口止めされてたの」
ジャン「お姉ちゃん！　いつもTVを見ながら応援してたよ。お姉ちゃん達が勝ちます様にって！」
キング「ジャン！」
舞「フフッ、無敵のキングさんもジャンには弱いわねえ」



キング「こらっ、舞、からかうんじゃないよ」
ジャン「じゃあボクが一番強いんだ！」
キング「生意気言って……ふふふっ。舞！　香澄！　今日は朝まで飲むよ！　いいね！」
舞&香澄「まってましたあー！　その言葉！」
キング（ありがとう……みんな……）



八神チーム



ステージ10対戦前（vs ちづる）



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ。はじめまして。今大会を主催させていただいた者です。けど残念ですわ。あのルガールを倒した程の方がいるチームですもの。その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに……」
庵「ルガール……、フッ、くだらん事を知っているものだな」
ちづる「……とは言え、あのルガールの最期は自滅したのも同然。幸運が重なっての勝利と言えないこともない……」
バイス「ハッ……!?」



バイス「そうか……お前は……」
ちづる「私の名は神楽ちづる……護りし者……」
マチュア「やはり……」
バイス「おまえが護る者……」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」

ステージ11対戦前（vs ゲーニッツ）



庵「この程度か……つまらん」



ちづる「八神……早く眼を醒ましなさい」
庵「負けたかと思えば今度は説教か。おまえはなんだ？」



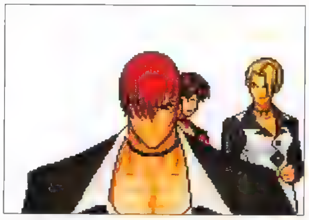
ちづる「1800年の昔に封じられし闇の力、オロチ……。払うもの草薙、封ずるもの八神によって封じられしその力を私たちは代々護ってきた。けれどその封印は解かれてしまった……。解放されたオロチの力は災いを呼ぶわ。あなたも例外ではない。オロチの血を引くものはオロチを呼び寄せる。現に……」



庵「この女たちのことか……。オロチの手のものだと言いたいのだろう？　闘い方を見ればわかる。おまえに言われずともな」



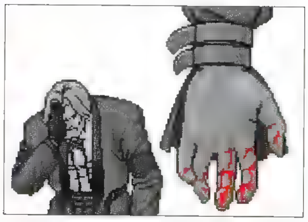
バイス「何……!?」
マチュア「それを知っていて……、なぜ？」



庵「手駒として使えたのでな。おかしなことをせん間は利用させてもらった。それだけのことだ」



ちづる「気付いていたのね……。けれど、もう一人いる……。もうそこまで来ているわ。気配でわかるの」
庵「来ているだと……？」



ちづる「そう。ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
庵「……おもしろい。……！」



庵「……なんだ……!?」
ちづる「早く眼を醒ましなさい……八神、オロチを再び封じるのよ。草薙と手を取って……」
庵「……」



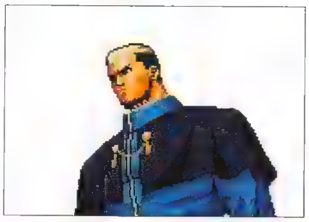
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうということもありませんか」
庵「来たか……」



ゲーニッツ「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させていただきました。いたずらにオロチの血を弄し、我が血族を汚している一族、八神よ……そろそろあなた達一族には闇に沈んでいただきましょう」



庵「お仲間の登場だ。一人ずつ、いや三人まとめてでもかまわん。かかってこい。殺してやる」
バイス「勘違いするな。私達は奴の部下になったつもりはない」
マチュア「そうね……オロチでいるよりも八神庵。私達はあなたに興味があるの」
庵「フッ……おまえ達の問題だ。俺には関係ない」

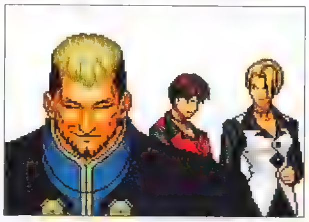


ゲーニッツ「八神の名を受けし者の監視役かと思えば、今度は裏切り行為ですか……」



ゲーニッツ「おもしろい……後悔することになりますよ」

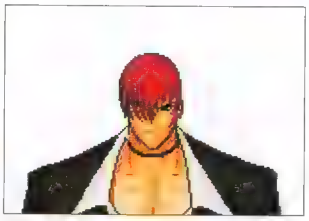
エンディング



ゲーニッツ「八神の血を受け継ぎし者……、これ程までに色濃いものとは……。あなた達にもわかっているはず。この男は危険です。今はまだいい。……しかしオロチの血を宿し者が己の力に取り込まれれば、あなた方など……」
バイス「血の暴走……か」
マチュア「今あなたの心配することではないわ」



ゲーニッツ「フッ、それもそうですね……。いい風が来ました。そろそろ頃合です」



庵「逃げるか……、それもいいだろう」



ゲーニッツ「いえ、召されるのです」



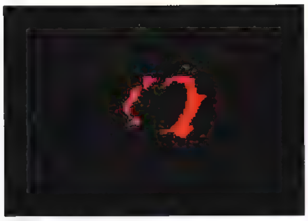
ゲーニッツ「……天へ」



バイス「死んだ……か？」
マチュア「おそらくね。あの人はそういう人よ」



バイス「しかし八神庵……、恐ろしい男だ」
マチュア「震えているの？」
バイス「柄でもないと言いたげだな。だが、あの男……、本当に強いぞ」
庵「なんだ？　……な、何も見えん……!?」



庵「……！」



庵「ぐっ、ゴフッ……！」



バイス「どうした？　八神……！」
マチュア「まさか……血の」



マチュア「……暴走!?」









バイス「くッ、何もできん……とは……」
マチュア「うう、……や、やが……み……」



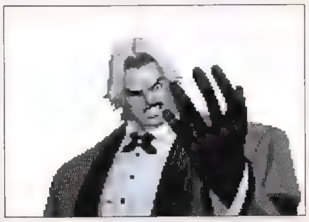
庵「ぐうおおおぅぅぅ！！」



ステージ10対戦前（vs ちづる）



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ。はじめまして。今大会を主催させていただいた者です。けれども意外……こうしてうかがうと、裏の顔役ばかり……。何か他に目当ての物がおありかしら？　例えば、ルガールが手に入れようとしたもの……とか？」



ギース「ルガールか……。やはり知っているのだな……オロチの力を」



ギース「答えてもらおうか、オロチの力の秘密とやらを……」
ちづる「あなたのような人をあの力に関わらせるわけにはいかない」
ギース「それでは私なりの手段でやらせてもらうとしよう」

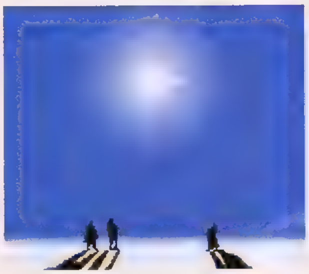
ステージ11対戦前（vs ゲーニッツ）



ギース「話してもらおうか。おまえの知っている全てのことを」
ちづる「あなたに教える訳にはいきません。けれど、これだけは言っておくわ。あの力に関わってはいけない。でなければ……必ず……」
ギース「ハッ！　こと切れたか」



ビッグ「ギース！　貴様ボガード兄弟の抹殺が目的ではなかったのか？」
ギース「それも目的の一つだ」



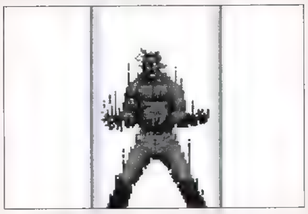
ビッグ「目的の一つだと？」
ギース「そうだ。オロチの力……。1800年前、草薙、八神の両血族によって封じられ、神楽……あの女の一族が代々護ってきた力。少々興味を引かれてな……。調べていくうちにその力が解放されたのを知った」
クラウザー「解放？」
ビッグ「誰にだ？」
ギース「わからん……」



ギース「しかし、その力を一度は手に入れた者がいた。それがルガールだ」



ギース「だが奴には手に入れた力を制御することはできなかった」



ギース「最後はその力によって自滅したと聞く」
クラウザー「その手がかりとなるのがあの女だったという訳か……」
ビッグ「貴様、それを知るために俺を手駒に！」



ビッグ「……なんだ？　……風!?」

CHAPTER 4-3

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



ビッグ「くッ！　なんだ、一体!?」
ゲーニッツ「これ位ではどうということもありませんか……」
ビッグ「誰だ……！」



ゲーニッツ「はじめまして、ゲーニッツと申します。我がオロチの血族について色々と嗅ぎ回っているようですね……。悪いことは言いません、手をお引きなさい。さもなくば……」
ギース「動かぬともそちらから寄って来おったか……。あいにく私もこやつらも人の指図は受けんタチでな」
ゲーニッツ「フッ」



ゲーニッツ「困った方達だ……。覚悟していただきます」

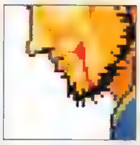
エンディング



ゲーニッツ「さすがは裏の顔役ばかりといったところですか。少々侮りすぎていたようです。ですが、これ以上オロチに関わり合いにはならないことです。でなければ……」
ギース「同じことを何度も言わせるな。私は他人の指図は受けん」



ゲーニッツ「……そうでしたね。いい風が来ました。そろそろ頃合です」
ギース「逃げるか……、それもいいだろう」



ゲーニッツ「いえ……、召されるのです」



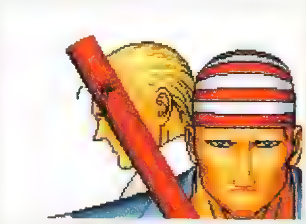
ゲーニッツ「天へ……」



ギース「自ら命を絶ったか。オロチ……、口程にもなかったわ」







ビリー「ご無事ですか？」
ギース「ビリーか……。余計なマネを……」



ギース「どういうつもりだ？」



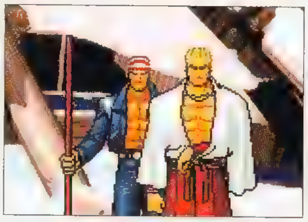
ビッグ「妙なトーナメントに引っ張り込まれるわ、手駒にされるわ。ほんのお礼がわりだ。ほんのな……。いずれ必ずケリをつける。首を洗って待っておけ」



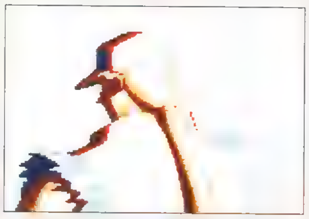
ギース「好きにせい……」



クラウザー「なかなかの余興であった。また、いずれな……」



ビリー「引き上げましょう。ギース様もお身体をお休め下さい」
ギース「うむ、そうさせてもらおう」





ギース「身の程知らずのためにもな！」



ネオジオCD、SS、PS版のみ組み合わせ可能

三種の神器チーム



京、庵、ちづるで組んだエディットチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる

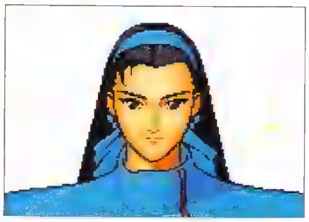
ステージ10対戦前（vs ちづる）



？？？「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
京「……！」
？？？「はじめまして。今大会を主催させていただいた者です。けど残念ですわ。あの草薙・八神が手を組んだ興味深いチーム……。その実力の程、とくと拝見できると思いましたのに。お噂ほどでもなかったようね……」

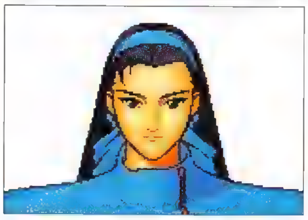


京「これはどういうことだ？　神楽！　何かの冗談か？」
庵「……」
ちづる「わからないわ。……まさか！」

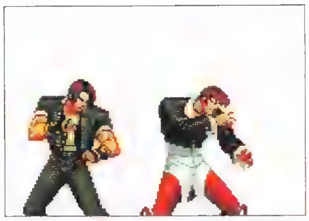


京「おまえは一体……何者なんだ？」
？？？「私の名は神楽……。護りし者……」
京「護りし者……？」
？？？「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど……？」

ステージ11対戦前（vs ゲーニッツ）



ちづる「やっぱり……、姉様なのね」
ちづるの姉「ちづる、その若き草薙と八神を導きなさい……」



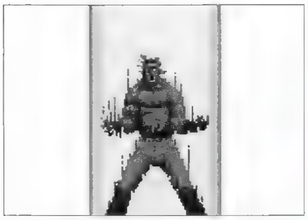
京「何がどうなってるんだ？　あいつは何者だったんだ！」



ちづる「あの人は今は亡き私の姉……。私たちは二人で封じられしオロチを護ってきた」
京「その姉貴がなぜ俺達と？」
ちづる「私たち三人の力が解放されたオロチの力を再び封じることができるかどうかを試すためよ」



京「オロチの力……？」
ちづる「そう……。ルガールが手に入れようとして」



ちづる「できなかった力……。それを再び封じるには私たち三人の力が必要なのよ」
庵「くだらん……」



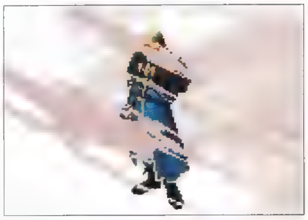
ちづる「残されている時間はないわ。気配でわかる……。近いわ」
京「近い……？」



ちづる「そう……。ルガールの右眼を奪い、オロチの封印を解いた者。そして……、姉を亡きものにした男」
京「なんだ？　……風!?　うわぁーッ！！」



京「どうなっちまったんだ？」
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうということもありませんか……」
庵「……！　誰だ!?」





ゲーニッツ「やっと見つけましたよ、神楽さん。事の次第は拝見させていただきました。人の手を借りてのオロチ封じとは……。しかし無駄です。あなた方では私には勝てない。したがって残された選択肢は二つ。闘って死ぬか、闘わずして死ぬか……。いかがしますか？」



ちづる「不名誉な二者択一ね」
京「答えはどちらも『ノー』だ。地に叩き伏せられるのはゲーニッツ、おまえの方だぜ！」
ゲーニッツ「フッ」



ゲーニッツ「愚かな事です」

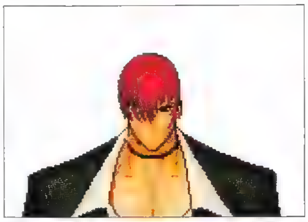
エンディング



ゲーニッツ「少々侮り過ぎましたか。これ程とは……」



ゲーニッツ「しかし、これでおしまいではありませんよ……」



庵「チィッ！」





京「喰らい」



京「やがれエエイッ！」

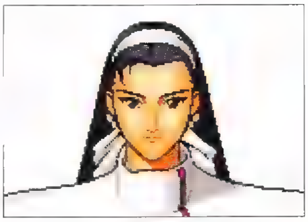
ゲーニッツ「くッ！」



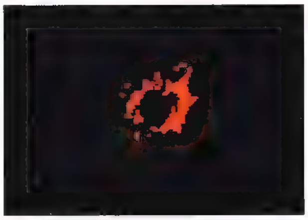
ゲーニッツ「なぜ……風が吹かん……!?　グァアアアッ！」



庵「なぜだ!?　なぜ紅い……？　俺の炎が紅いわけがない！！」
ちづる「払うもの草薙、封ずるもの八神。あなた達は今1800年の刻をなぞらえたのよ。大蛇は八神の紅い炎で封じられ、草薙によってなぎ払われた。八神の紅き炎はあなたが持つ人の部分の本能が生み出したものよ」
庵「くだらん事を……！」



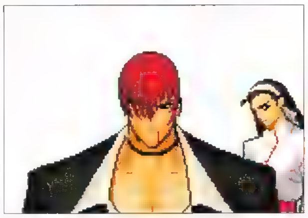
ちづる「あなたが操る蒼き炎。それはあなたに流れるオロチの血から生まれるもの……。あなたの一族が代々短命なのは、そのオロチの血のせいよ。このまま力を使い続ければ八神、あなたもいずれ……」
庵「死ぬとでも言いたいのか？　誰がだ？この俺がか！！」



庵「……！」



庵「くッ、グフッ！！」



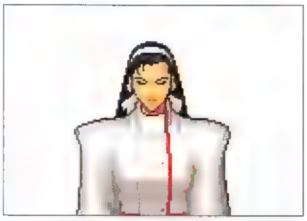
ちづる「目を醒まして。草薙と八神の争いなど無益なことよ。捨てなさい、八神の名を。オロチを止めるには草薙とあなたの力が必要なのよ」
庵「黙れ……！　おれは俺の生きたい様に生きる。誰の指図も受けん！」



ちづる「あなたもそうなの？」
京「まあな。俺達の闘いは草薙とか八神とかって事じゃない。おれとヤツとの戦いだ。大昔のことは知ったこっちゃない。仮にあいつの前にオロチが現れれば、あいつがオロチを倒す。俺の前に現れてもそれは同じことさ」



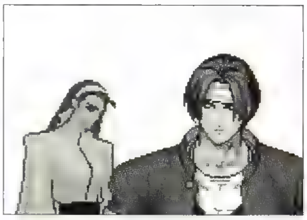
京「……じゃあな」



ちづる「草薙、私たちの一族はあなた達の争いをずっと見てきた。私たちがどちらにもつかなかったのは他でもない。この争いが無意味であることを知っていたからよ」



ちづる「八神……あなたにもいずれわかる時が来るわ」



ちづる「そして草薙……あなたもその血の宿命から逃れられないことを知るでしょう」



ちづる「それまでは私も……」

ネオジオCD、SS、PS版のみ組み合わせ可能

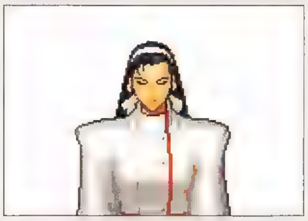
ゲーニッツチーム



ゲーニッツを含んだエディットチームでプレイした場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクター名が書かれていないセリフは、ゲーニッツ以外のどちらかのチームメンバーが話しているもの

ステージ10対戦前(vs ちづる)

ちづる「優勝おめでとうございます。あなたの力は存分に拝見させて頂きましたわ」
ゲーニッツ「フッ……そんな事を言う為に、キング・オブ・ファイターズなどという茶番劇を仕組んだ訳ではないでしょう」



「……？」
ちづる「久しぶり……と、言ったほうがいいかしらね？　オロチの男よ」
ゲーニッツ「ほう、あの時の女の片割れか」
ちづる「そう……姉は貴方に討たれました。その為に封印は……」



ゲーニッツ「封印を護る、永い責務を解いてあげたのですから、感謝して頂きたいくらいですよ。まあ、礼としてこの力がよみがえりましたがね」
ちづる「貴方の力、このまま放ってはおけません!!」
ゲーニッツ「ほう……」





ちづる「護りし者として……ここで、封印します」

ゲーニッツ「復讐心から何をいうのですか、女よ!!」
ちづる「いきます!」

ステージ11対戦前(vs ゲーニッツ)



ゲーニッツ「はっはっはっ……力不足とは思いませんか片割れよ!」



ちづる「くっ!!　こんなはずでは……」



ゲーニッツ「なかった!!　ですか。我がオロチの力をみくびってもらっては困りますね。……そう言えばあの男もそうでしたが……」
ちづる「ルガール……」
ゲーニッツ「そんな名でしたか。オロチの力を奪おうとこの私に挑むのですから」



ゲーニッツ「まあ、彼には、私を甘くみた罰を、ほんの少し与えましたがね……。さて、お仕置きの時間です。姉妹仲良く、地獄で語り合って頂きましょう」
ちづる「……!!」
ゲーニッツ「ば、ばかな!　この風は!?」





ゲーニッツ(影)「お待たせしました……私の名は……ゲーニッツ……」
ゲーニッツ「私!?」
ゲーニッツ(影)「…………」
ゲーニッツ「何をしました!」
ちづる「これは……。ゲーニッツよ、戦ってみれば分かる事です」
ゲーニッツ(影)「さあ……死への階段が待っていますよ」
ゲーニッツ「よろしい。己れと腕を交えるのもまた一興というもの」
ゲーニッツ(影)「では……」



ゲーニッツ(影)「参りましょう」

エンディング



ゲーニッツ「この私のニセモノだけあってなかなかの力。茶番劇の最後にふさわしい戦いでしたよ。ですが、幕を引きましょう。あなたの血の色に染まったカーテンでね」



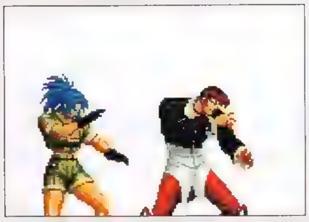
ゲーニッツ「くあっ!!　何ですこれは」



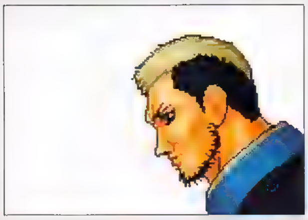
ちづる「あなたは鏡に映った自分と戦っていたのです。姿の映った鏡を割れば……その姿も割れて映ります」



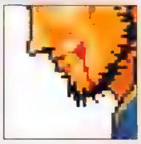
ゲーニッツ「自滅という訳ですか。驚きましたよ。ここまで力を見せてくれるとは」
ちづる「私、一人の力じゃないわ……」



「こ、ここは？」
ちづる「オロチの呪縛から目覚めた様ね」



ゲーニッツ「なるほど……彼女は死してなお、私を追っていたという事ですか」
「？」
ちづる「ゲーニッツ、貴方は……」
ゲーニッツ「ですが、残念でなりません。物語の最後を……」



ゲーニッツ「見れないとは……」



ゲーニッツ「終幕です……」

☆

闇の力は脅威の風と共に去った。闇の呪縛から解き放たれた者はそれぞれの道へ進んでいった。



ちづる「風は……やんだ様よ……姉さん……これで安らかに眠れるわね」



ちづる「けれど、これから始まるのね……真実の闘いが……」

エディットチーム

ここまでに紹介した11チーム以外のメンバー構成のチームでプレイした場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクター名が書かれていないセリフは、エディットチームのいずれかのメンバーが話しているもの

ステージ10対戦前(vs ちづる)



ちづる「おめでとうございます。素晴らしい試合でしたわ」
「あなたは？」
ちづる「初めまして。今大会を主催させて頂いた者です。けど、残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。その実力の程、とくと拝見できるかと思いましたのに……」
「ルガール!?」
「なぜ、その事を!?」
ちづる「とはいえ、あのルガールの最後は自滅したも同然。幸運が重なっての勝利ともいえない事はない」
「何？」



「い、一体!?」
ちづる「私の名は神楽ちづる……。護りし者……」
「護りし者……!?」
ちづる「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力というのなら話は別だけど……」

ステージ11対戦前(vs ゲーニッツ)



「なぜ、ルガールの事を!?」
ちづる「ルガールが手に入れようとして出来なかった力……オロチの力。封じられし、その闇の力を私は護ってきた」
「それをルガールが解放した？」
ちづる「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね」
「それと、今大会の主催。そしてあなたと闘った事とどういう関係が？」
ちづる「不完全とはいえ、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があった」
「何の為に？」
ちづる「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借してほしいのよ。残された時間はもうないわ。気配でわかるの。もうそこまで来ている……」
「来ている？」
ちづる「そう……。ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男……」
「ルガールの右目を!?」
「何!?　風が!?」
「うわあー！」



「どうなった……？」
「大丈夫!?」
ちづる「無理な頼みというのは分かってるわ。だけどあなた達ならできるかもしれない。だから、お願い……」
ゲーニッツ「さすがですね。これ位ではどうという事はありませんか……」
「誰？」

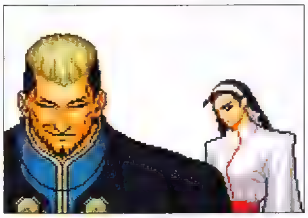


ゲーニッツ「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させて頂きました。しかし、無駄です。あなた方には何もできません。特別に選択肢を差し上げましょう。もっとも、闘わずして死ぬか、闘って死ぬかのどちらかですが……」
「どちらでもない！　闘って勝つ！！」
ゲーニッツ「フッ」



ゲーニッツ「愚かな事です……」

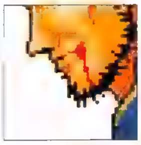
エンディング



ゲーニッツ「驚きですね。これ程までとは……。神楽さん。あなたが見込んだ方々、なかなかのものでした。しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。手を引く事をおすすめしますよ」
ちづる「封じてみせるわ。必ず……」



ゲーニッツ「勝ち気なお方だ……。いい風が来ました。そろそろ頃合いです」
「逃げる!?」



ゲーニッツ「いえ、召されるのです」



ゲーニッツ「……天へ」



ちづる「皆さん、ありがとう。これであの男の幻想も消えました。あの男を倒さなければ、人々はまた暗闇を恐れて生きていくしか方法がなかったでしょう。でも、皆さん。これですべてが解決したとは思わないで下さい。暗闇で蠢く者共は、いつ、人々をその闇に包み込もうとするか分かりません。それは、近い将来、訪れるかも……。その時には、また、お会いする事になるでしょう。では……」

☆

こうして、大会は終了した。三人の活躍によって、闇は、この地上から封殺され、人々は事なきをえた。
そして三人は歴史の1ページに名を残す事もなく、それぞれの目的を果たす為、去っていった。
だが、この闘いはほんの序章にすぎない。
真の闇がすぐそこまで忍び寄って来ている事を三人は知るよしもなかった。

スタッフロール

エンディングのあと、真っ黒な画面をバックに開発スタッフの名前が流れる。

SYSTEM EDITOR
K・MAC・NAGASHIMA

FRONT DESIGNER
TATSURU-MAN
C・YAMASAKI
GORO HAMADA

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ART GALLERY



プレイステーション版広告用









プレイステーション版ソフトジャケット

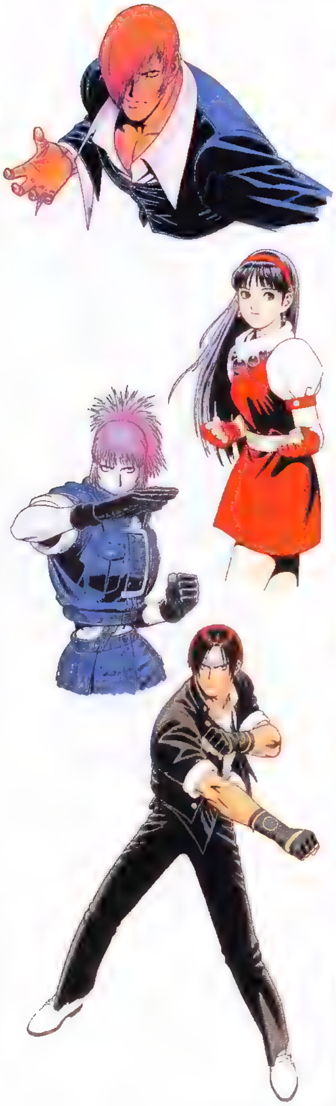




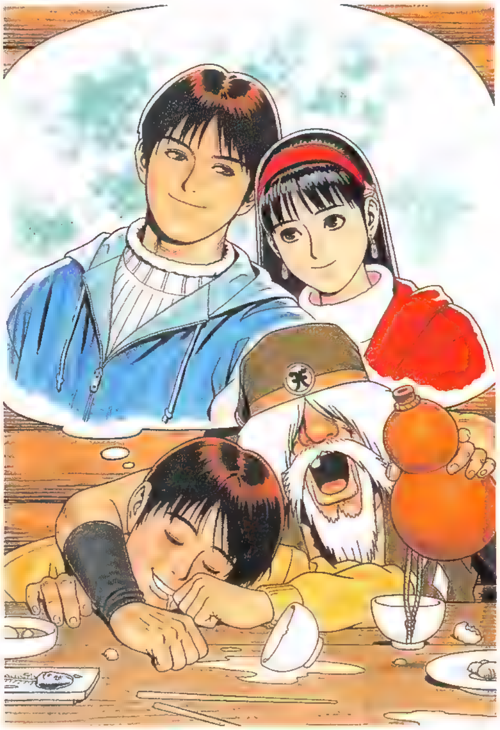


芸文社「ネオジオフリーク」'97年3月号表紙

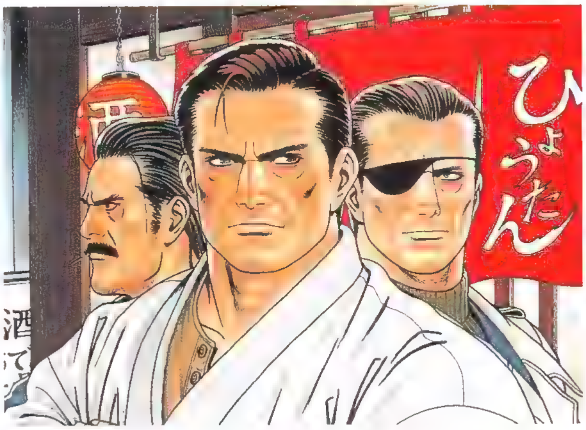












ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

THE KING OF FIGHTERS '97

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

発売日●'97年7月28日
基　板●MVS（460メガ）



STORY

決勝戦直後のハプニングで幕を閉じた前大会だが、興業的には大成功をおさめていた。そして今年も、企業数社がスポンサーに名乗りを上げたことで、ほどなく開催が決定。全世界的に盛り上がりつつあるKOFであったが、またしても暗い影が忍び寄っていた

『KOF'96』のときほど大きな変化は見られないが、性質の異なるふたつのモードの採用や、ユーザーの意見を取り入れた登場キャラクターの選抜など、意欲的な試みがなされた作品。『KOF'94』からつづいたオロチ編の最終章ということもあり、ファンのあいだではストーリーに対する関心がかなり高かった。

GAME SYSTEM

●モード選択

使用キャラクターを選ぶ前に、「アドヴァンストモード」か「エキストラモード」を選択する（詳細は下記参照）。モード選択はチーム単位で行なわれるので、選んだモードに向いているキャラクターでチームを組むと効果的。



▲まずはモードを選び、つづいてチームを組む。チーム編成の画面になると、モードを選び直すことはできない。

■アドヴァンストモード

『KOF'96』をベースにしたモード。機動力があり、どのキャラクターでもそれなりに闘えるが、一発逆転の要素は少ない。具体的な内容は以下のとおり。

ⓐダッシュ

➡➡で"走行タイプ"のダッシュを行なう。性質は『KOF'96』と同じ。

ⓑジャンプ

ジャンプの軌道には、ノーマル、小、中、大の4種類があり、それぞれの操作は『KOF'96』と同じ。軌道が低くスピードも速い中ジャンプの存在が、アドヴァンストモードの最大のメリット。

ⓒ緊急回避動作

前作で初登場した緊急回避動作が使用可能。ただし、Ⓐ Ⓑで前方へ、⬅+Ⓐ Ⓑで後方へ転がるように変更された。また、移動距離も長くなったため、密着した状態で前方へ転がれば、相手の裏へまわりこみつつ、間合いを離すことができる。

ⓓパワーゲージ

パワーゲージは、相手に技を当てるか相手の攻撃を受ける（いずれの場合もヒットorガードは問わず）、または必殺技を出すことによって蓄積していく。ゲージが満タンになってもパワーMAX状態にはならず、ストック数が増えるのみ。また、ストック数（最大で3つ）は、使用キャラクターが負けてもつぎのメンバーが引き継ぐようになっており、どのように引き継がれるかは、交代するキャラクターとの相性（援護攻撃に適用されているのと同じもの）で、以下のように決定される。

相性	パワーゲージのストック数
よく助けにくる	ストック数がひとつ増えて引き継ぐ
ふつう	ストック数をそのまま引き継ぐ
助けない	ストックは引き継がれない

ⓔパワーMAX状態

ⒶⒷⒸを同時押しすると、パワーゲージのストックをひとつ消費してパワーMAX状態となる。なお、パワーMAX状態になるだけでは超必殺技やガードキャンセル緊急回避動作を使用できないが、それ以外の効果は前作と同じ。

ⓕ超必殺技

パワーMAX状態や体力ゲージの点滅に関係なく、パワーゲージのストックをひとつ消費することで出せるようになった。また、パワーMAX版超必殺技は、パワーMAX状態で超必殺技のコマンドを入力すれば使用可能（使ってもパワーMAX状態は解除されないが、そのたびにパワーゲージのストックをひとつ消費）。

ⓖ投げはずし

アドヴァンストモードのみ使用可能。操作方法や性能は『KOF'96』と同じ。



◀ラッシュが強いキャラクターは、アドヴァンストモード向きだ。

■エキストラモード

『KOF'94』『'95』がベース。適しているキャラクターとそうでないキャラクターの差が激しい。内容は下記のとおり。

ⓐダッシュ

➡➡で"一足飛びタイプ"のダッシュを行なう。着地の硬直は必殺技などでキャンセル可能。パワーMAX状態でもカウンターヒットをとられることはない。

ⓑジャンプ

ノーマルと大の2種類のみ。どちらも操作は『KOF'94』『'95』と同じ。

ⓒ攻撃避け

Ⓐ+Ⓑで『KOF'94』『'95』と同じ攻撃避けが使用可能。ただし、『KOF'95』にあったカウンター攻撃は存在しない。

ⓓパワーゲージ

パワーゲージが満タンになると一定時間パワーMAX状態に。パワーゲージのためかたやパワーMAX状態の効果は前作と同じだが、自分でゲージをためてパワーMAX状態になったほうが効果時間が短くなるように変更された。

ⓔ超必殺技

超必殺技は、「パワーMAX状態」か「体力が最大の8分の1以下（＝体力ゲージ点滅）の状態」のどちらかで使用可能。両方が満たされている場合は、パワーMAX版超必殺技が出る。なお、パワーMAX版、ノーマル版ともに、超必殺技使用後はパワーMAX状態が解除されてしまう。



◀体力が減れば超必殺技を使い放題。ダッシュからのコマンド投げも強力だ。

■両モード共通システム一覧

以下のシステムは両モードで共通。

ⓐチームバトルシステム
ⓑチームエディット
ⓒ特殊技
ⓓふっとばし攻撃
ⓔ挑発
ⓕ援護攻撃
ⓖガードキャンセル緊急回避
ⓗガードクラッシュ
ⓘ空中ガード
ⓙダウン回避
ⓚカウンターヒット
ⓛガードキャンセルふっとばし攻撃

●特殊技

レバー入力＋攻撃ボタンで出す、特殊技が復活した。しかも、基本技をキャンセルして出せるうえ、必殺技でキャンセルすることも可能（技にもよるが）。ただし、基本技をキャンセルして出した特殊技は、しゃがみガード不能などの特性がなくなる。たとえば、京で、しゃがみ強キック（立ちガード不能技）→キャンセル・轟斧 陽（しゃがみガード不能技）の連係を行なっても、しゃがみガードだけで両方とも防がれてしまう。



◀まずは、跳びこみからの近距離立ち強パンチなどを出して……。



◀キャンセルで特殊技を出す。ヒットしたことを確認してから出せればベスト。



◀そして最後のシメに、超必殺技などを発動させれば、かなりのダメージが見込める。

●挑発

挑発は、相手に何の影響も与えない行動になった。コマンドも「スタートボタンを押す」に変更されている。

●ふっとばし攻撃

空中ふっとばし攻撃が、しゃがみガード可能になった。また、前作のふっとばし攻撃および空中ふっとばし攻撃は、全般的に攻撃判定の出現が異常に早くリーチも長かったが、本作ではほとんどのキャラクターで調整がはかられ、かつての鋭さはなくなっている。

●ガードキャンセル緊急回避動作

前作では、パワーMAX状態であれば何度でも使用できたが、アドヴァンストモードならストックをひとつ消費して、エキストラモードならパワーMAX状態を解除して使用するようになった。また、動作中は投げに対しても無敵になっている。

●カウンターヒット

特殊技の復活にともない、特殊技の出ぎわに攻撃を受けた場合にもカウンターヒットをとられるようになった。

●ガードキャンセルふっとばし

ガード中にⒸ+Ⓓで、アドヴァンストモードならストックひとつと、エキストラモードならパワーMAX状態の解除と引きかえに、ガード硬直をキャンセルしてふっとばし攻撃が出せる。通常のふっとばし攻撃とのちがいは、威力が低い、攻撃判定の出現が早い、投げ技以外には無敵になる、キャンセルが不可能、など。

●超必殺技の演出

超必殺技の発動時、画面が暗転し、そのあいだは相手を停止させるようになった。暗転中でも自分のモーションは止まらないので、どの超必殺技も実質的には攻撃判定の出現が早まったことになる。

●対CPU戦

下図のような流れで全9戦を行なう。

■対CPU戦の流れ

ステージ1～6
↓
ステージ7(vs ツキノヨルオロチノチニクルフイオリorヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ)
↓
ステージ8(vs オロチチーム)
↓
ステージ9(vs オロチ)
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

キャラクター選択画面でモード決定後、以下のコマンドを入力すると隠しキャラクターが選択できるようになる。

【'94草薙 京】スタートボタンを押しながら京を選ぶ(このキャラクターのみ、コマンド入力時に選択されてしまう)
【ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ】スタートボタンを押しながら、⬅、➡、⬅、➡、⬅、➡、Ⓐ+Ⓒ
【ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ】スタートボタンを押しながら、⬆、⬇、⬆、⬇、⬆、⬇、Ⓑ+Ⓓ
【乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス】ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを選択可能にしたあと、スタートボタンを押しながら、⬆、⬅、⬇、➡、⬆、⬇、Ⓑ+Ⓒ

●勝利ポーズの選択

ラウンド勝利時に弱パンチ、弱キック、強パンチのいずれかのボタンを押しつづけると、押したボタンに対応した勝利ポーズをとることができる。

Column キャンセル活用法

●空中連続技

通常、七拾五式 改などの"ヒットさせれば追撃が可能な技"を当てても、追撃に使用できる技には制限がある。当然、同じ技での追撃は不可能なのだが、その制限を取り払う方法があるのだ。やりかたは、基本技の出ぎわをキャンセルして、追撃に使用したい技を出すだけ。これを利用すれば、画面端で、七拾五式 改→七拾五式 改や、パワーチャージ→パワーチャージなどが可能だ。



◀まずはパワーチャージで相手を浮かせる。



▶基本技の出ぎわをキャンセルすれば……。



◀同じ技であるパワーチャージで追撃できる!

●[illegible]

基本技をキャンセルして出した特殊技はしゃがみガード不能などの特性がなくなる。しかし、それはあくまでも基本技が当たった瞬間にキャンセルした場合の話。それよりも遅いタイミングでキャンセルすれば、キャンセルで出した特殊技でも、しゃがみガード不能などの特性が残ったままになるのだ。



▲基本技ヒット時、少し遅めにキャンセルすれば、轟斧 陽(➡+Ⓓ)はしゃがみガード不能に。

簡略コマンド

本作では、技表にあるコマンドの一部を省略した「簡略コマンド」を入力しても、ちゃんと技が出るようになっている。しかも、コマンドによっては約6割もの入力が省略可能。必殺技の暴発防止や、すばやいコマンド入力のために も、ひととおり覚えておくといい。

正式コマンド	簡略コマンド
⬅↙⬇↘➡	↙➡
➡↘⬇↙⬅➡	➡↙➡or↘↙➡or↘⬅➡
➡⬅↙⬇↘➡	➡↙➡or↘↙➡
⬇↙⬅↙⬇↘➡	⬇↙➡
⬇↘➡⬇↘➡	⬇↘⬇↘➡
⬇↙⬅↙➡	⬇⬅➡

CONSUMER VERSION

ネオジオ版 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』

■32,000円　■'97年9月25日発売

ゲーム自体の完全再現はもちろんのこと、オリジナル要素としてサバイバルモードが追加されている。

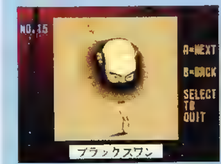
SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

ネオジオCD版 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』

■6,800円　■'97年10月30日発売

ゲーム内容はアーケード版と同じ。前作のネオジオCD版にくらべてロード時間が長くなったが、試合前の対戦順番決定画面を簡略化したり、中間デモをカットする、「デモカットモード」によりスピーディなプレイが可能。そのほか、スタッフ描き下ろしのイラストを鑑賞できる「アートギャラリー」なども収録されている。



◀アートギャラリーでは、開発スタッフによるコミカルなイラストの数々を鑑賞することができる。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

プレイステーション版 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』

■5,800円　■'98年5月28日発売

オマケ要素は、サターン版にもあった各種モードと、PS版オリジナルの「アートギャラリー2」。'99年6月24日に「プレイステーション・ザ・ベスト」(価格2,800円)で再発売された。



◀「アートギャラリー2」には、森気楼氏が描いたイラストの数々が収録されている。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

以下の方法で隠しキャラクターを選択できるようになる。

【'94草薙 京】……アーケード版と同じ(ショートカットモードにすれば、はじめから選択可能)
【ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ、乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス】……キャラクター選択画面でモードを選択後、R1とL1を同時押しする
【オロチ】……ツキノヨルオロチノチニクルフイオリたちを出現させたあと、キャラクター選択画面でR2+L2(VSモードのみ)

●勝利ポーズの選択

アーケード版と同じ。

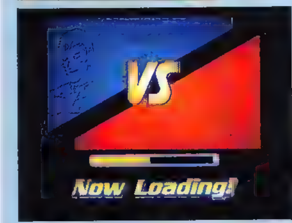
サターン版 『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』

■5,800円(拡張RAM同梱版:7,800円)　■'98年3月26日発売

移植度は高く、アーケード版で使えたテクニックがそのまま使用可能。ネオジオCD版にあったデモカットモードやアートギャラリーはもちろん、自由に練習できるプラクティスモードや、BGMを鑑賞するサウンドオプションも追加された。プレイするには拡張RAMカートリッジが必要。



◀難しい空中連続技も、プラクティスモードを利用すれば、いくらでも練習することが可能だ。



▲ロード画面では、ネオジオCD版と同様、つぎのラウンドで闘うキャラクターのイラストが表示される。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

キャラクター選択画面でモード決定後、以下のコマンドを入力するとそれぞれの隠しキャラクターを選択できるようになる。

【'94草薙 京】……アーケード版と同じ
【ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ】……スタートボタンを押しながら、⬅、➡、⬅、➡、⬅、➡、Ⓐ+Ⓧ
【ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ】……スタートボタンを押しながら、⬆、⬇、⬆、⬇、⬆、⬇、Ⓑ+Ⓨ
【乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス】……ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを選択可能にしたあと、スタートボタンを押しながら、⬆、⬅、⬇、➡、⬆、⬇、Ⓑ+Ⓧ

※プラクティスモードでのみ、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ、乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリスの全員を選択可能な状態にしたあと、Ⓑ+Ⓨ+Ⓩ+Ⓛ+Ⓡを押しつづけることで、オロチが選択できる。

●勝利ポーズの選択

アーケード版と同じ。

サターン版 『ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション』

■6,800円　■'98年10月1日発売

『KOF'95』『'96』『'97』のセット。『'96』と『'97』のプレイに必要な拡張RAMカートリッジは同梱されていない。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 出場キャラクター

主人公チーム

草薙 京(くさなぎ きょう)



前作の主力だった荒咬み、およびその派生技のスキがやや増加。さまざまな技を使いこなして攻める必要がある。

主人公チーム

二階堂紅丸(にかいどうべにまる)



ガード後も有利なフライングドリル、コマンド投げの紅丸コレダー、対空技の後・雷靭拳などで、攻守ともに充実。

主人公チーム

大門五郎(だいもんごろう)



コマンド投げや、威力の高い基本技により、相変わらず安定した強さを誇る。投げに持ちこむプロセスがポイントだ。

餓狼伝説チーム

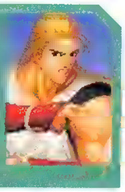
テリー・ボガード



ヒット後に追撃できるパワーチャージが魅力。ケンセイしつつ、相手のスキに連続技をキメるのがセオリー。

餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード



技の威力が高くないので、短期決戦は不可能。ガード不能技の撃壁背水掌をいかにキメるかが課題となる。

餓狼伝説チーム

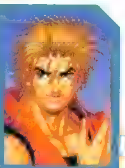
ジョー・ヒガシ



ハリケーンアッパーのスキのなさは、かなりのもの。相手が画面端にいるなら、連発するだけで固めることも可能。

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ



基本はジャンプ強キックと極限流連舞拳。食らった相手が確実に気絶する、パワーMAX版天地覇煌拳も頼りになる。

龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア



前作同様、飛燕旋風脚は相手を固めるのに使いやすい。新技の無影疾風重段脚は、対空技として役に立つ。

龍虎の拳チーム

ユリ・サカザキ



カナメとなる技がないので、手数で勝負。守りには、攻撃判定の出現が早く、対空技にもなる飛燕鳳凰脚がベスト。

怒チーム

レオナ



いかに攻めながらタメを作れるかがカギ。アドヴァンストモードなら、前作同様、ラッシュで相手を押していける。

怒チーム

ラルフ



しゃがみ強パンチからの連続技とコマンド投げがメイン。接近手段も豊富なので、近づくのに困ることはない。

怒チーム

クラーク



フラッシングエルボーの威力が低下したものの、スーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙う戦術は前作同様。

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ(あさみや)



空中へ投げた相手に追撃できるコマンド投げ・スーパーサイキックスルーが加わり、攻撃面が強化された。

サイコソルジャーチーム

椎 拳崇(シイ ケンスウ)



2種類のガード不能技が追加。しゃがみガード不能技も復活し、ガードの堅い相手にも攻めやすくなった。

サイコソルジャーチーム

鎮 元斎(チン ゲンサイ)



攻めることもできるが、やはり迎撃が主体。攻めどきと守りどきの的確な見きわめが要求される。

新女性格闘家チーム

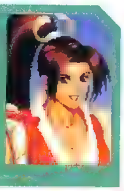
神楽ちづる(かぐら)



クセの強い技が多いため、使いこなすまでがひと苦労。神速の祝詞で、相手を寄せつけずに闘うのが理想だ。

新女性格闘家チーム

不知火 舞(しらぬい まい)



主軸となるのは、高性能な基本技と白鷺の舞。白鷺の舞は最大で10ヒットするので、ケズリにも使える。

新女性格闘家チーム

キング



大きな変更点と言えば、スライディング(↘+Ⓓ)の復活くらい。基本的には前作と同じ感覚であつかえる。

キムチーム

キム・カッファン



ほとんど前作と変わらず。追加された特殊技のトラ・ヨプチャギ(➡+Ⓐ)は、連係を組み立てるのに役立つ。

キムチーム

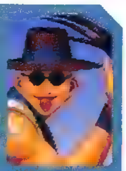
チャン・コーハン



前進するうえヒット時に相手を転倒させられるひき逃げ(↘+Ⓐ)は、中間距離からの奇襲に使える。

キムチーム

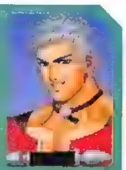
チョイ・ボンゲ



新超必殺技の鳳凰脚は攻撃判定の出現が早く、連続技に最適。しゃがみ弱パンチなどからも狙っていける。

ニューフェイスチーム

七枷 社(ななかせ やしろ)



リーチのある基本技と突進技が主力武器。しゃがみガード不能の近距離立ち強キックを使った2択も強力だ。

ニューフェイスチーム

シェルミー



基本技がやや使いづらい。めくりが狙えるジャンプ強パンチと、コマンド投げを駆使して闘うことになる。

ニューフェイスチーム

クリス



すばやい動きによる奇襲戦法が効果的。アドヴァンストモードなら、軌道の低いジャンプを活かした攻めが可能だ。

'97スペシャルチーム

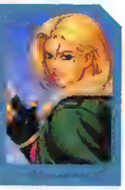
山崎竜二(やまざきりゅうじ)



リーチにすぐれ、上中下に使いわけられる蛇使いで、遠距離から攻めるのが得意。砂かけを使った接近戦も強い。

'97スペシャルチーム

ブルー・マリー



跳びこみからの連続技が攻撃のメインとなる。コマンド投げは、連続技のシメに持ってくるのが堅実な利用法。

'97スペシャルチーム

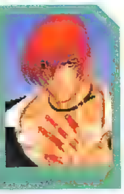
ビリー・カーン



中間距離で相手を跳ばせない闘いかたが基本。どの技もスキが大きいので、確実に当てていく必要がある。

エディット専用キャラクター

八神 庵



[illegible]

エディット専用キャラクター

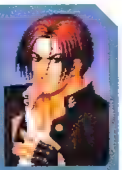
矢吹真吾



[illegible]

隠しキャラクター

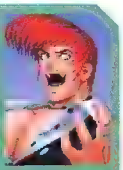
'94 草薙 京



「KOF'94」時代の京。飛び道具の闇払い、無敵対空技の鬼焼きなど、オーソドックスな技を持っている。

CPU専用キャラクター(※1)

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



[illegible]

CPU専用キャラクター(※1)

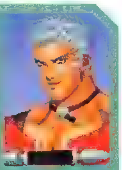
ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ



[illegible]

CPU専用キャラクター(※2)

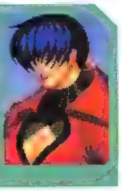
乾いた大地の社



[illegible]

CPU専用キャラクター(※2)

荒れ狂う稲光のシェルミー



[illegible]

CPU専用キャラクター(※2)

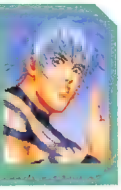
炎のさだめのクリス



[illegible]

CPU専用キャラクター(※3)

オロチ



[illegible]

※1……隠しコマンドで使用可能　※2……オロチチームのひとり。隠しコマンドで使用可能　※3……PS、SS版の一部のモードのみ使用可能

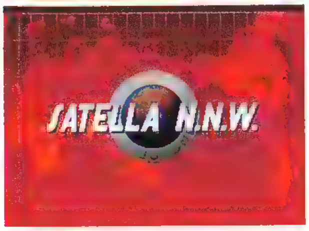
ストーリーデモについて

本作では、ステージ4、7、8、9の対戦前に途中デモが、そしてステージ9の対戦後にエンディングが流れる。全チーム共通であるステージ4対戦前のデモと、共通部分が多いステージ7対戦前のデモは、以下にまとめて掲載した。

ステージ1〜3







SATELLA NEWS NETWORK !





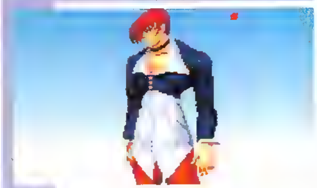
THE TEAM HAS BEEN DECIDED FOR THE 4TH MATCH!　LET'S GIVE THEM A BIG CHEER!　AND NOW, LET THE CARNAGE BEGIN!

ステージ4〜6

ステージ7対戦前の途中デモは、以下の3タイプに大きくわかれる。使用チームによってセリフが微妙に異なる場合は、各メッセージを並列で記載している

- ●既成の9チーム／●下記以外のエディットチーム → タイプA
- ●ラルフとクラークがいてレオナがいないエディットチーム／●庵がいてレオナがいないエディットチーム → タイプB
- ●庵とレオナがいるエディットチーム → タイプC

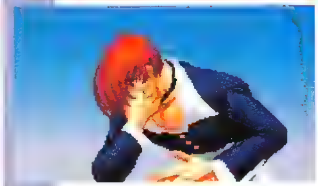
タイプA



主人公チーム
暴走庵「見つけたぞ……京!!」

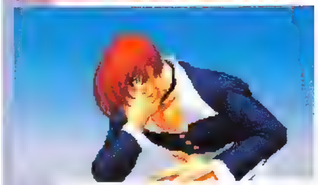
上記以外のチーム
暴走庵「優勝セレモニーだと……くだらんな」





暴走庵「ゴフッ、何だ……」





暴走庵「クッ、この大会にもオロチがからんでいる様だな。血が……さわぐ」

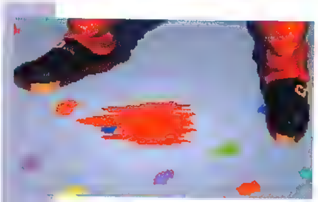


暴走庵「なめるなよオロチ。俺は貴様等の血に支配などされん!」

P.232へ

※以降のページにある「暴走庵」はツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、「覚醒レオナ」はヤミノナカオロチノチニメザメルレオナを指す

P.231から



暴走庵「ゴフォオオオ……」



主人公チーム
京「八神！！」
暴走庵「…………」
京「血の暴走か。ざまあないな、八神！！」

餓狼伝説チーム
テリー「庵じゃないか!?」
暴走庵「…………」
ジョー「おいっ、様子が変だぜ！」

龍虎の拳チーム
ロバート「八神やないんか!?」
暴走庵「…………」
ユリ「なんだか、様子が変よ！」

怒チーム
ラルフ「何のつもりだ？」
暴走庵「…………」
レオナ「血の暴走……」

サイコソルジャーチーム
アテナ「！！　あなたは八神　庵！！」
暴走庵「…………」
チン「こやつ、何か様子が変じゃ！」

新女性格闘家チーム
舞「庵……じゃないの!?」
暴走庵「…………」
ちづる「これは！　血の暴走！！」

キムチーム
キム「お前は、八神　庵！」
暴走庵「…………」
チョイ「わー！　襲ってくるでヤンス！！」

ニューフェイスチーム
社「やっと現われたか……」
暴走庵「…………」
シェルミー「でも様子が変よ」
社「血の暴走か。そのほうが好都合だ」

'97スペシャルチーム
ビリー「八神！！　この前の借りは、返すぜ！！」
暴走庵「…………」
マリー「様子が変よ。まさか!?」
山崎「こいつぁ？　面白いじゃねえか！」

京&真吾チーム
真吾「草薙さん！　優勝ですよ、優勝！」
京「やはり、現れやがったか！」
暴走庵「…………」
京「血の暴走か。ざまあないな、八神」

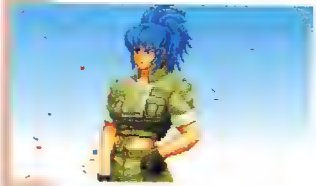
レオナがいて庵がいないエディットチーム
「何!?」
暴走庵「…………」
レオナ「かわいそうな人……」

上記以外のエディットチーム
「何!?」
暴走庵「…………」
「様子がおかしい」



暴走庵「ぐうおおおぅぅぅ！！」

タイプB



三種の神器チーム
覚醒レオナ「…………」

ラルフとクラークがいてレオナがいないエディットチーム
覚醒レオナ「こんな所に……誰、私を呼んだのは？」

庵がいてレオナがいないエディットチーム
覚醒レオナ「…………」



覚醒レオナ「！！　何？　目が見えない……。あ、頭が……」

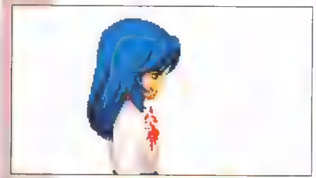


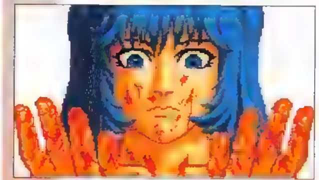
ゲーニッツ「初めての覚醒にしてはなかなかのものです。あなたが次に目覚めるのはより多くの同士と巡り会う時……」





ゲーニッツ「その日を楽しみにしていますよ。フハハハ……」



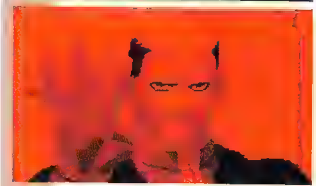






覚醒レオナ「今のは……？」





ゲーニッツ「さあ、目覚めるのです！　八傑集の血を継ぎし者、レオナよ！！！」



三種の神器チーム
京「何だ！」
ちづる「オロチの血に魅入られている……」

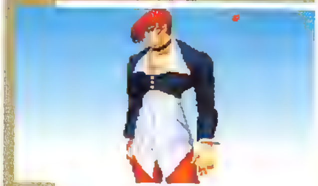
ラルフとクラークがいてレオナがいないエディットチーム
ラルフ「レオナ！！　どうした!?」
クラーク「まさか！！　血の暴走！！」
ラルフ「そう見て間違いない。……食い止めるぞ」
クラーク「了解！！」

庵がいてレオナがいないエディットチーム
「何!?」
庵「フッ、血に目覚めたか……」



覚醒レオナ「ウゥゥゥゥ…………」

タイプC



庵「優勝か……くだらん」





庵「ゴフッ……」
レオナ「！！！」

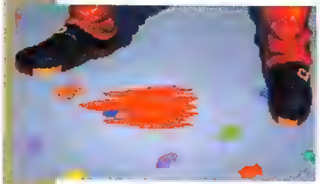




庵「貴様にも解るようだな。この大会に、オロチの存在がからんでいることを……。クッ、……血がさわぐ……」



庵「なめるなオロチ！！　俺は、貴様等の血などに屈せん」



庵「グハァッ……」



庵「はぁはぁ……くっ、何も見えん！！　なにっ！！」
暴走庵「……」
庵「俺……自身と闘えというのか！！」



庵「ふふふははははは！！！　面白い！！」

↓

ステージ7～9

↓

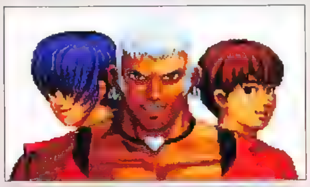
エンディング

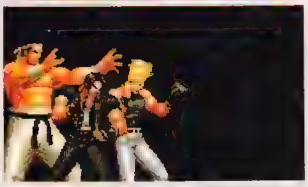
※先頭にキャラクター名が書かれていないセリフは、エディットチームのいずれかのメンバーが話しているもの
※ラルフ、クラーク、庵でチームを組んでいる場合、「ラルフとクラークがいてレオナがいないエディットチーム」としてあつかわれる

主人公チーム



ステージ8対戦前(vs オロチチーム)





オロチ社「血の暴走か……」
京「何だ？」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
京「誰だ……！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」



京「オロチ……だと！」
オロチ社「驚いたか？」
京「何を企んでやがる？」



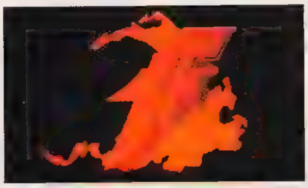
オロチ社「企み？　ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
京「俺達が？　どういうことだ？」



オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
京「精神力？」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ？」



紅丸「そうか、こいつら、キング・オブ・ファイターズを利用したんだ！」



オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
京「コケにされたもんだぜ！」



オロチ社「だが、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
京「こうなったらこれまでの分、倍にして返してやるぜ！」
オロチ社「威勢はいいが、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だけだぜ」

ステージ9対戦前(vs オロチ)



オロチ社「中々のもんだ、だが、所詮は逆効果だ」
京「！」

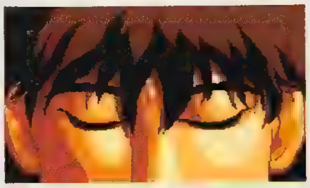




オロチシェルミー「もうすぐだわ」
京「まさか……」



京「お前が……!?」
オロチクリス「時が来た……」
大門「京、こ奴は何者なんだ!?」



オロチクリス「……オ・ロ・チ……」



オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
京「そんな事させるかよ！！」











オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が、何をしようとしているかは手に取るようにわかる……。無駄だ。いかなる炎や雷撃も、投げで畳みこもうとしてもな……」
京&紅丸&大門「！！！」
京「心を……読めるのか……!?」

オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
京「なめるなよ！」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく？　お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ？」



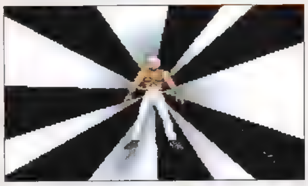
京「だからどうした？　お前に心配される義理はないぜ」



オロチ「フッ……」



京&紅丸&大門「！！！」





京「何だ……!?」
京&紅丸&大門「うわぁーッ！！！」



☆画面暗転☆

※以降のページにある「オロチ社」は乾いた大地の社、「オロチシェルミー」は荒れ狂う稲光のシェルミー、「オロチクリス」は炎のさだめのクリスのことを指す

京「ここは……どこだ？」
オロチ「無の世界……」
京「……！！　それじゃ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか？　楽しみだ……」
京「隠れてねえで姿を現せ！！」



京＆紅丸＆大門「！！」
京「こ、これは……！！」



大門「終わったのか？」
紅丸「京？」
京「多分……な」



紅丸「それならいいけどな。しかし、あっという間だったぜ」
京「何が？」
紅丸「お前とやってきてだよ。もうチームを組んで四回も出場しちまってる」
京「何だよ？　ジジィじゃあるまいし、急にフケこんだか？」
紅丸「あのなあ……。どうにかなんないのかよ、その減らず口は？」
京「うるせー」
大門「程々にしておけ……」



紅丸「じゃなっ！　楽しかったぜ」
大門「うむ」
京「ああ」

☆

この日を境に日本代表チームとしての彼ら三人の活躍はほとんど見られなくなる。



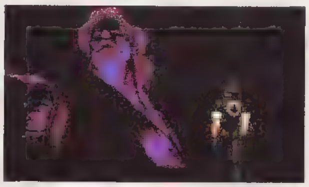
二階堂紅丸――今大会終了直後に日本を出国。世界各地の格闘大会に多数参加。それぞれの地で見せためざましい活躍に、彼を＜日本チームのNo.2＞と呼ぶ者はいなくなった。



大門五郎――格闘大会から身を退き、柔道界にカムバック。日本選手団の監督兼選手として日本柔道の威信回復に努めている。

☆

そして……。



京「ルガール……」



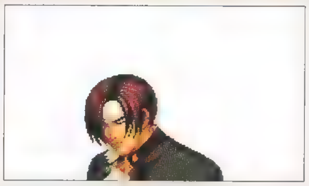
京「八傑集……」



京「オロチ……」



京「確かにな……」



京「長いようであっという間だったぜ」



京「！！　来たな……。決着をつけようぜ……、八神！！」

THIS IS ONLY THE BEGINNING

京でオロチを倒した場合のみ、通常のエンディングのあとに、庵との対戦および以下のエンディングが追加される



庵に勝った場合
京「八神……！　そろそろ限界だろ？　次はお互いとっておきのヤツで勝負しようぜ」
庵に負けた場合
庵「京……！　そんなものか。息の根を……止めてやる」



京「決着をつけようぜ、八神！」



庵「キサマの死をもってなあ！！」



京＆庵「うぉおおおおぉぉぉ……！！」

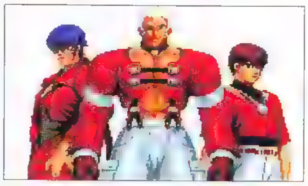
☆

京「八神……、何にこだわってんだよ？　宿命ってやつか？」
庵「宿命だと？　笑わせるな……。お前が気にいらん、だから殺す。それだけだ……」
京「そうだったな……」



ステージ8対戦前(vs オロチチーム)

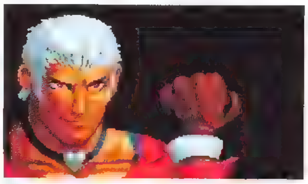
オロチ社「血の暴走か……」
ジョー「おいっとっとと姿を見せな！」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
テリー「誰だ……！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」
ジョー「おめえ達は!?」



アンディ「お前達がオロチだと!?」
オロチ社「驚いたか？」
テリー「何を企んでいる？」
オロチ社「企み？　ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
テリー「俺達が？　どういうことだ？」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
テリー「精神力？」
オロチ社「そうだ。その精神力を短時間で高められる『場』を探すのが俺達の役目だ。ま、お前等の場合、すでに、オロチの一人とは闘ってるからな。結構早く力をためられたぜ」
テリー「何!?　一体誰の事だ？」
オロチ社「わからねえか？　お前等のよく知っている狂気を力の源にしていた男さ」
アンディ「まさか……山崎！」
オロチ社「ご名答！　あいつもオロチ八傑集の一人だったのさ」



オロチシェルミー「山崎と闘ってくれたおかげで、随分と私達の仕事もはかどったわ。わかるかしら？　一流の格闘家達がぶつかりあう『場』がどんな意味をもつか？」
ジョー「どういう事だ？」
アンディ「ようはあいつらキング・オブ・ファイターズを利用したのさ！」
オロチ社「お前たちが必死に戦う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーを頂戴するって寸法だ」
テリー「よく考えたもんだな」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
テリー「そいつは願ったりかなったりだな」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

ステージ9対戦前（vs オロチ）



オロチ社「俺達を打ち負かすとはな。だが、所詮は逆効果だぜ」
テリー「！」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
アンディ「まさか……」
テリー「お前が……!?」
オロチクリス「時が来た……」
ジョー「てめえ！　何モンだ!?」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
テリー「馬鹿な！　そうはさせん！！」





オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が、何をしようとしているかは手に取る様にわかる。お前達のわきあがる恐怖が私には見える」
テリー＆アンディ＆ジョー「！！！」
テリー「人の心が読めるのか!?」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
ジョー「ぬかすな！　誰が好きにさせるか！！」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく？　お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ？」
テリー「仮にそうだとしても、おまえの心配する事じゃないって事だ」
オロチ「ふっ……」



アンディ「！！」



ジョー「何だ……!?」
テリー＆アンディ＆ジョー「わあーっ！」
☆画面暗転☆
テリー「ここはどこだ？」
オロチ「無の世界……」
アンディ「何！！　それじゃ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか？　楽しみだ……」
ジョー「どこにいやがる!?　姿を現わしやがれ！！」



アンディ「！！」
テリー「こ……これは……！！」



ジョー「なんだ!?　終わっちまったのかテリー？」
テリー「多分……な」



テリー「マリーから聞いたんだが、やはりギースがからんでいたらしい」
アンディ「山崎をオロチと知ってその力を調べていたのか……だが何の為に？」
テリー「さあな、だが、あのルガールと同じようにギースもオロチの力にひかれていたとはな……」



ジョー「おいお前等！　マジな話はやめな！　山崎だろうがギースだろうがオロチだろうが、この地上最強ジョー東様が全部ブッ飛ばしてやるぜ！！」
テリー「勇ましいなジョー」
ジョー「まあな、今回の事で俺の強さが再確認できたからな！」



アンディ「やれやれ……じゃあ、兄さん僕もそろそろ行くよ」
テリー「日本か、舞によろしくな」
アンディ「兄さん、やっぱり僕と一緒に来る気はないのかい？」
テリー「すまないな。俺には放浪の旅ってのが似合ってるんでね」
ジョー「まったくもってその通りだな」
アンディ「そうか……、確かに兄さんには修業の旅が似合ってるよ。でも、なにかあった時は必ず連絡を入れてくれよ」
テリー「心配かけるな」
アンディ「じゃあ、兄さん元気で」
ジョー「あばよ、テリー！　アンディー！」
テリー「またな」



マリー「テリー！」



テリー「やあ、マリー」
マリー「ひどいわね。何にも連絡なしでいくなんて」
テリー「いや、そんなつもりはなかったんだが……」
マリー「まあ別にいいけど、それよりも今回の事……」
テリー「オロチ一族……山崎……クリス……ジョーの言う様に悪い奴は尽きねえもんだな。まあ、俺には一族の血がどうとかは興味がないがな」
マリー「そう、まあ、いいわ。ところでテリーはこれからどーするつもり？」
テリー「とりあえずは、親父に報告だな」
マリー「サウスタウンに？」
テリー「そのつもりだ」
マリー「あっ、それじゃ、何かあったら連絡して」
テリー「すまない。マリーには世話になりっぱなしだな。そうだ！！」



テリー「これやるよ。俺にはこれくらいしかできないんだ。わるいな」
マリー「ううん。ありがとう、テリー……大事にするわ」
テリー「じゃな、マリー」



マリー「テリー気をつけてね！」
テリー「オッケイ！」



ステージ8対戦前（vs オロチチーム）

オロチ社「血の暴走か……」
ロバート「何や？」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
リョウ「誰だ！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」



リョウ「オロチ…………だと！」
オロチ社「驚いたか？　しっかしお前等、あんな弱っちい道場出身でよく勝ち残れたな」
リョウ「それじゃ、親父の探している道場破りはお前か！」
ロバート「何を企んでるんや？」



オロチ社「企み？　ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
リョウ「どういうことだ？」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
ユリ「精神力？」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ？」
ユリ「そうよ！」
ロバート「キング・オブ・ファイターズを利用したんや……！」
オロチ社「お前たちが必死に戦う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーを頂戴するって寸法だ」
ユリ「なんて事なの……」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
リョウ「望む所だ！　道場破りめ！」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

ステージ9対戦前（vs オロチ）



オロチ社「なかなかのモンだ。さすがは極限流といったところか。だが、所詮は逆効果だぜ」
リョウ「なんだと!?」
ユリ「まさか……」





オロチシェルミー「もうすぐだわ」
ユリ「まさか……」
ロバート「お前が……!?」
オロチクリス「時が来た……」
リョウ「お前は誰だ……!?」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
リョウ「そうはさせるか！」





オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取る様にわかる。無謀にもそのカラテとやらで、この私を倒せると考えている……」
ロバート「人の心が読めるんかいな!?」
リョウ「いくら人の心を読めようと、極限流の強さは何ら変わらない！」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
ロバート「寝言は寝てから言うもんやで！」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく？　お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ？」
リョウ「仮にそうだとしても、おまえの心配する事じゃないって事だ」
オロチ「ふっ……」



ロバート「！！」



ユリ「何……!?」
リョウ＆ロバート＆ユリ「うわあーっ！」



☆画面暗転☆
ロバート「ここはどこや？」
オロチ「無の世界……」
リョウ「何！！　それじゃ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか？　楽しみだ……」
リョウ「どこにいる!?　姿を現わせ！！」



ユリ「！！」
リョウ「こ……これは……！！」



ロバート「終わったんかいな？」
リョウ「どうやらその様だな」



リョウ「世界は広いな。あんな奴がいようとはな」
ユリ「もう、悪者は倒したって感じぃ！」
リョウ「ユリ、そんな軽い出来事じゃあないぞ！」
ロバート「まあ、ええやんか、リョウ。極限流の威信回復は出来た事やし、師匠も一安心と思っとるんとちゃうか？」
リョウ「そうだな、しかし道場やぶりの男がオロチの一族とはな。まあ、奴にもかりは返したしな……あと、問題は……」
ロバート「そうやな、いつもならここで師匠登場ってのが定番やけどな……」
ユリ「今回はさすがに登場しないっチね！」
リョウ「じゃあ、帰るとするか」
ミスター・カラテ「やはり、あ奴が……」



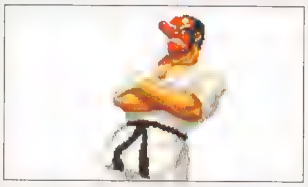
ユリ「あっ、あれは!?」



リョウ「お、親父！」
ロバート「まっ、まさか!?」
ユリ「お父さん、急に出てこないでよね！」
ミスター・カラテ「ええいっ！　貴様達！　何度言わせればよいのだ！　わしは伝説の格闘家、ミスターカラテだ！！」
ロバート（おいっリョウ！　これやったら前回と全く同じやで！）
リョウ（まあ、まて、さすがに前と同じ事は言わんだろう）
ミスター・カラテ「フッ、わしの気配すら感じとれんとは、情けない。まだまだ修業が足りんとみえるな」



リョウ「ま、マジか！」
ロバート「一度ならず二度までも……」
ユリ「はあ、もう、アタシどうでもいいっチ……」



ミスター・カラテ「しかし、お前達の今回の活躍！　並々ならぬものがあった！　そこで今回は、褒美をやろうと思う！」
リョウ＆ロバート＆ユリ「褒……美？」
ミスター・カラテ「フッ、お前達！　今までわしが誰かわからんかっただろう！」
リョウ（親父!?　まさかおれ達が気づいてないとでも!?）
ロバート（当たり前や！　だからまだミスター・カラテになりきってんねやろ！）
ミスター・カラテ「今！　わしの正体を教えてやろうと言うのだ！」
ロバート（ハーッ、リョウの親父さんだけの事はあるわ！）



リョウ（おいっ、ロバート！　それはどういう意味だ！）
ミスター・カラテ「ミスター・カラテその真の姿は！」



ミスター・カラテ「はっはっはっ！　そう！　ミスター・カラテとは絶対無敵のタクマ・サカザキ！！　わしの事じゃあーーー！！」



リョウ＆ロバート＆ユリ「あっ……」



リョウ＆ロバート＆ユリ「アホかーーー！」

Column

『KOF'97』出場希望キャラクター投票

'96年秋、ファミ通、ゲーメスト、ネオジオフリークの3誌が、SNKとタイアップして『KOF'97』出場希望キャラクター投票を行なった。このときの投票対象となったのは『KOF'96』と『サムライスピリッツ』シリーズをのぞいたSNKゲームのキャラクター（黒子はOK）」。そして、それぞれの雑誌で最多得票数を記録した、山崎（ファミ通）、マリー（ゲーメスト）、ビリー（ネオジオフリーク）の3人が、'97スペシャルチームとして『KOF'97』に登場したのだ。



◀一部の人たちのあいだで復活を熱望されていた藤堂竜白（写真左）だが、残念ながら落選。



▶『ファイヤー・スープレックス』のテリー（写真左）が参戦すれば、テリー同士の対決もあったのかも。

怒チーム



ステージ8対戦前（vs オロチチーム）

オロチ社「血の暴走か……」
レオナ「！」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
ラルフ「誰だ……！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」



ラルフ「オロチ…………だと！」
オロチ社「驚いたか？」
ラルフ「キナくせえ野郎だぜ。何を企んでる？」
オロチ社「企み？　ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
ラルフ「俺達が？　どういうことだ？」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
クラーク「精神力？」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ？」
クラーク「なるほど……、利用したって訳か、キング・オブ・ファイターズを」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
クラーク「まんまとはめられたって事か！！」
オロチ社「これ程うまくいくとはな。今大会にはオロチの血を引く奴らが何人か出場していた。それもいい具合に作用した」
ラルフ「何！」
オロチ社「知らないとは言わせないぜ。一人は『八神庵』。もう一人は『レオナ』。お前達のお仲間だ」
レオナ「！！」
ラルフ「き・さ・ま！！」
オロチ社「とは言え、まだツメが足りん。総仕上げだ。俺達と闘ってもらうぞ」
ラルフ「上等だ……、生きて帰れるとは思うなよ！！」



オロチ社「ウォームアップは大会で十分だろう？　傭兵さんの腕前とやら、たっぷり拝見させてもらうぜ」

ステージ9対戦前（vs オロチ）



オロチ社「中々のもんだ、だが、所詮は逆効果だ」
レオナ&ラルフ&クラーク「！」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
クラーク「まさか……彼が……!?」
オロチクリス「時が来た……」
ラルフ「何モンだ？　名を名乗れよ！」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
ラルフ「なめるなよ……、そんな事はさせねえぜ！！」







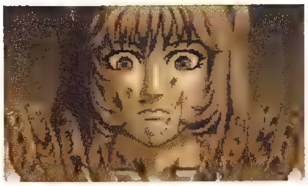
オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取るようにわかる……。三カ所からの同時攻撃か……、無駄だ。狙うべき弱点が私には存在しない」



レオナ&ラルフ&クラーク「！！！」
ラルフ「心を……読めるのか!?」
オロチ「レオナ……」



レオナ「！！」
オロチ「八傑集・ガイデルの落とし子よ……」

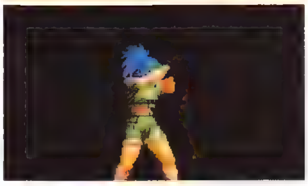


レオナ「いや……！」



レオナ「入ってこないで……！！」





レオナ「思い出したくない……！！！」
ラルフ「レオナ！　大丈夫か？」



オロチ「来い、世界の終焉を共に見届けるのだ……」
レオナ「宿命……クソ食らえ」
オロチ「お前も人間どもと同じか……仕方あるまい。いにしえの儀式を完遂させ、世界を『無』に帰する」
ラルフ「勝手なことばかり言ってんじゃねえぞ！！」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく？　お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ？」
ラルフ「それはてめえの理屈だろ。人間には人間の理屈があんだよ」



オロチ「フッ……」



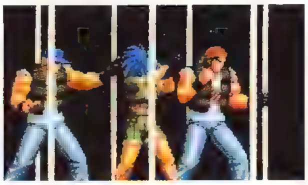
レオナ&ラルフ&クラーク「！！！」



ラルフ「何だ……!?」
クラーク「クッ！！！」



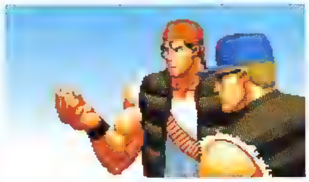
☆画面暗転☆
クラーク「ここは……どこだ？」
オロチ『無の世界……』
ラルフ「何だと！！　それじゃ、まさか……!?」
オロチ『そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか？　楽しみだ……』
ラルフ「こそこそしてないで出てきたらどうだ！」



ラルフ「！！」
クラーク「こ、これは……！！」



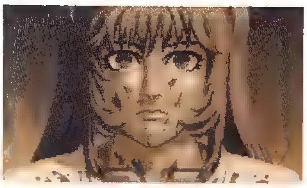
ラルフ「終わったのか？」
クラーク「おそらく……」



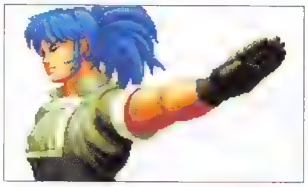
クラーク「オロチがレオナに呼びかけた時、何があったんでしょうね？」
ラルフ「さあな……」



ラルフ「だが、思い出したくないことを思い出しちまったようだぜ」
レオナ「あの時……思い出したわ」

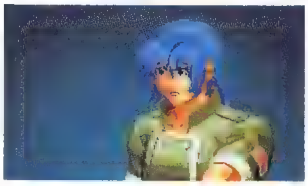


レオナ「全てを……。あの時、私は……」
ラルフ「だが、お前の意志でしたことじゃない。一種の事故みたいなもんだぜ!?」

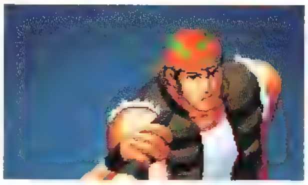


クラーク「レオナ……？」
ラルフ「おい、何しようってんだ？」

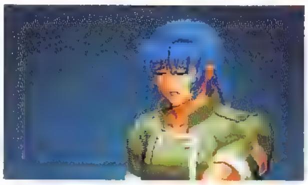




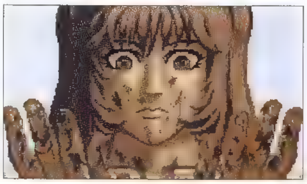
レオナ「……！」



ラルフ「馬鹿が……、早まんじゃねえ！」



レオナ「でも……、私は……」
ラルフ「自分を責めんじゃねえ。お前はお前だ！　宿命？　ハッ、そんなもの……クソ食らえだぜ」



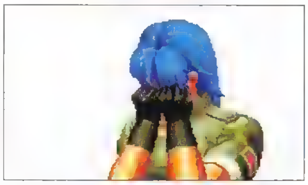
ガイデル『レオナ……、自分を責めるな』



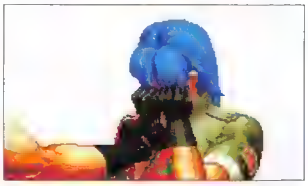
ガイデル『オロチの血などという宿命に縛られることはない……』



ガイデル『宿命なんて物はな……、＜クソ食らえ＞だ……。お前はお前の為に生きろ……』



レオナ「パパ……！　……ありがとう」



ラルフ「あの時、お前は一人になった。だが、今は違う……」



ラルフ「『俺達』は三人で一つなんだ」



ラルフ「帰るぞ……。俺達には帰る場所がある」



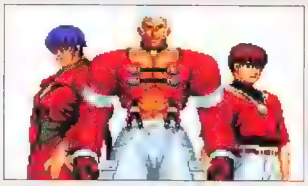
レオナ「了……解！」

サイコソルジャーチーム



ステージ8対戦前(vs オロチチーム)

オロチ社「血の暴走か……」
鎮「これは……」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
アテナ「誰……！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」



拳崇「お前たちが……オロチ！！」
鎮「何故じゃ。お前たちからは邪悪な気は感じられなんだぞ」
オロチシェルミー「あなた達レベルの超能力に感知されるわけないでしょ」
拳崇「何を企んでいるんや！」



オロチ社「企み？　ほとんど済ませちまったぜ、お前等がな」
アテナ「私達が？　どういうことなの？」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
拳崇「精神力？」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ？」
鎮「そうか！　キング・オブ・ファイターズを利用したんじゃな……！」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
鎮「何てことじゃ！！」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
アテナ「私達は絶対に負けないわ！！」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

ステージ9対戦前(vs オロチ)

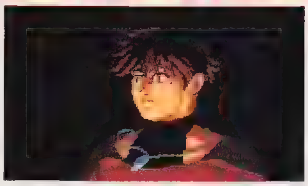


オロチ社「俺達を打ち負かすとはな。だが、所詮は逆効果だぜ」
アテナ「！！」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
拳崇「まさか……」
オロチクリス「時が来た……」
アテナ「覚醒！！　あなたが……？」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これで我らがオロチ一族の願いが完遂する」
鎮「願いじゃと……？」
オロチシェルミー「そう、『世界を『無』に』……これが私たちの願い」
アテナ「どうして……！！」
拳崇「そんなことはさせへんで！！」





オロチ「お前たちには私を倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取るようにわかる」
拳崇「でまかせ言いよってからに」
鎮「いや、でまかせではないようじゃぞ……」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
アテナ「絶対にそんなことはさせないわ！！」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく？　お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ？」
アテナ「私たちが滅びることなんかないわ。今は確かに取り返しのつかないところまできているかもしれない。でも、きっとみんなこのままじゃいけないって気付いてくれるはずだもの！」
オロチ「フッ……あくまでも人間を信じるか……」



鎮「これは……！！」
アテナ「ケンスウ！　お師匠様！　来るわ！！」



拳崇「何や！！　うわぁぁぁっ！！」



☆画面暗転☆

鎮「ここは……？」
オロチ「無の世界……」
アテナ「え！！　それじゃぁ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ」
鎮「眠りにじゃと……」
オロチ「お前達の言ってることが正しければ、何十年、何百年後、また、お前達人間と再びあいまみえることになるのだろうな……。……楽しみだ……」
アテナ「その時も……絶対に私たち人間は負けないわ！！」



拳崇「！！」
鎮「こ……これは……！！」



拳崇「終わったんか？」
アテナ「……一応……ね」
鎮「一応か……そうじゃな……もしまたオロチが復活した時、我々人間はすでに滅びているかもしれぬ……。まぁそれも、これからの人間の行動ひとつじゃな」
アテナ「みんな、気付いてくれますよ……きっと」
拳崇「そうやな！」



女の子「あ、あの一」
アテナ「あなたは？」



女の子「わ、私、以前に手紙を出した『わたべかおる』っていいます。あ、あのー、アテナさん、お返事とチケット、どうもありがとうございました」



アテナ「あぁ！　薫ちゃんね」



拳崇「はいはい。キミかいな。あの手紙の子は。で、そのチケットっていうのは何や？」
薫「アテナさんからの返事の手紙のなかに、決勝戦のチケットが入ってたんです。『応援しにきて下さいね』って」
アテナ「えぇ、お師匠様に頼んで、チケットを一緒に送ったの」
鎮「アテナが、どうしてもって言うんでな」
拳崇「でもまぁ、よりによって『決勝戦』のチケットって……。途中で負けるかもしれんって考えんかったんかいな」
アテナ「ううん。でも、薫ちゃんや、私達の闘いを通じて勇気づけられている人達の為にも、絶対負けられないって気持ちがあったから……」
鎮「だからこそ、こうして優勝できたのかもしれんのぅ」



薫「みなさん、本当にありがとうございました」



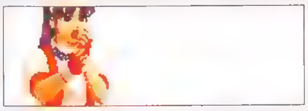
鎮「いいや。おぬしの手紙から、この子達も学ぶところがあったようじゃ。礼を言わねばならんのは、こっちの方じゃな」
薫「い、いえ、私はそんな全然……」
拳崇「まぁまぁ」
薫「私、アテナさんから『出場します』っていう、お返事いただいてから、頑張ったことがあるんです」
アテナ「何を？」



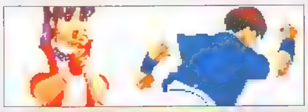
アテナ「！！！　え、でも……」
薫「本当は退院した時点で、足は治ってるって、話だったのですが……」
鎮「じゃが、『恐怖心』からリハビリに踏み切れなかったってところかのぅ」
薫「はい……。でも、私、アテナさんとちゃんと立って握手をしたかったので、リハビリ頑張ったんです」
アテナ「すごいじゃない！！」
薫「握手していただけますか？」
アテナ「薫ちゃん……」

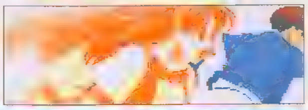


薫「あっ！」



アテナ「！！」







薫「ご、ごめんなさい。私……」
アテナ「だ、大丈夫？」
薫「…………くすっ」
薫＆アテナ「はははははは」



拳崇「うぐぐぐ。な、な〜んか、オレたちの出るまくないですねぇ〜、お師匠さん」
鎮「そうじゃのぉ」



拳崇「まぁ、いっか」



ステージ8対戦前(vs オロチチーム)

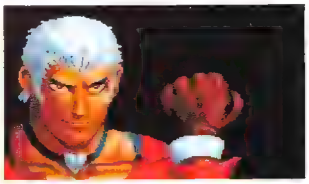
オロチ社「血の暴走か……」
舞「何……？」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
キング「誰だ……！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」



ちづる「！！　あなた達が！？」
オロチ社「驚いたか？」
キング「何を企んでいる？」
オロチ社「鏡の守護者がいちゃ説明もいらないだろうが、教えてやる。しかし、ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
キング「私達が？　どういうことだ？　ちづる？」
ちづる「たぶん、オロチ復活の力を集めていたのよ」
オロチ社「俺が話してやるよ。まず、オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
舞「精神力？」
オロチ社「そうだ。その精神力を短時間で高められる『場』を探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかりあう『場』。ここまで言えばわかるかしら？」
舞「キング・オブ・ファイターズを利用したのね！」
オロチ社「神楽さんよ。あんたがオロチ一族をおびき寄せようとしたのはわかってたぜ。俺達はそれを利用させてもらったのさ。お前達が必死に闘えば闘うほど、オロチは復活に十分なエネルギーを頂戴するって寸法だ」
キング「なんて事だ……！！」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。鏡の守護者さんよ。俺達と闘ってもらうぞ」
ちづる「もう、闘うしかないのね」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

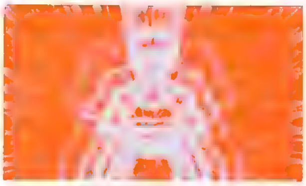
ステージ9対戦前(vs オロチ)

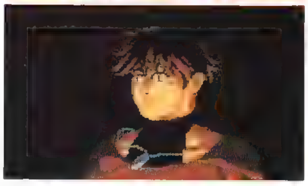


オロチ社「俺達を打ち負かすとはな。だが、所詮は逆効果だぜ」
ちづる「はっ!」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
ちづる「まさか……」
キング「何がまさかなんだ!?」
ちづる「私達一族は代々封印を守ってきたわ。それは、オロチの魂を封じる為、でも、ゲーニッツがその封印を解いてしまった。私は捜したわ……オロチの魂の所在を……でも、こんな子供に魂が宿るなんて……」
舞「じゃあ、あの子は!?」
オロチクリス「時が来た……」
キング「お前が……オロチだって!?」
オロチクリス「…………」
オロチ社「これで我らがオロチ一族の願いが完遂される」
ちづる「そんな事させはしない!!」





オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取る様にわかる。鏡の守護者よ。私を封印したいらしいが、その策さえもまだ見えていない様だな」
ちづる「くっ、心を読んでる!」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
キング「勝手な事を! 好きにはさせるものか!」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく? お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ?」
キング「仮にそうだとしても、おまえの心配する事じゃないって事だ」
ちづる「人は成長するものよ」
オロチ「ふっ……」



ちづる「!!」



舞「何なの……!?」
キング&舞&ちづる「うわあーっ!」



☆画面暗転☆
舞「ここはどこ?」
オロチ「無の世界……」
キング「何!! それじゃ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか? 楽しみだ……」
キング「姿を現わせ!!」



舞「!!」
キング「こ……これは……!!」



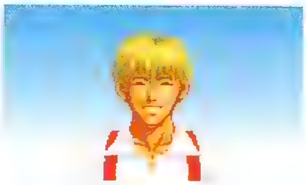
キング「終わったのか?」
ちづる「そう、多分……」
舞「凄いわ。私達あいつを倒す事が出来たのね!」
ちづる「でも完全に倒したわけじゃないわ。とりあえず、封じ込める事は出来たわ……やっと……」
キング「ちづる……」



ジャン「お姉ちゃーん! ジェットコースター乗ろうよー」
キング「またかい、ジャン。ホントに好きだなあー」
舞「KOFに出て正解だったわね。キングさん!」
キング「ホントだ、ちづるに感謝しないとな」



ちづる「もう、終わったんだわ……(オロチ一族……社、シェルミー、クリス、そして……長い、長い戦いだった……一度は破られた封印を再び閉じる事が出来た……でも、私はこれから一人で封印を護っていかなければならない……どうしたらいいの? 姉さん……)」
ジャン「ちづるお姉ちゃん!」



ジャン「どうしたの?」
ちづる「ううん、なんでもないのよ」
ジャン「そう、なら、いいんだ。でもちづるお姉ちゃん変わったよね」
ちづる「どう、変わったのかしら?」
ジャン「えーっと、うん! 今はそばにいたらとってもいい気持ちになるんだ!」



舞「あれえ、ジャン君! それって初めて私に会った時、言ってなかった?」
ジャン「えっ!? そ、そんな事ないよ」
舞「キングさん。この子とんでもない軟派男になっちゃいますよ」
キング「まっ、私の弟だからね。いい男になる事は間違いないね」
ジャン「うんっ! ぼくいい男になるよ!」



キング&舞「はははは」
ちづる(そう、この二人と共に闘う事で自分の内に違った一面がある事に気づいた。真っすぐな自分をさらけだせるようになったのも、彼女達がいたからだ……そして、ジャン……これからは私もこの子の様に自分自身を素直に表現できる……普通の女性として生きていける……でも……)



キング「じゃあそろそろいこうか、みんな!」
ジャン「うんっ! じゃあ、次は観覧車! 舞さん! 競争だよ!」
舞「ええ、のぞむ所よ!」
キング「さて、じゃ、いこうかね、ちづる」
ちづる「ええ」
ちづるの姉「ちづる。よかったわね」



ちづる(!? 姉さんなの!?)
ちづるの姉「多くの友人がいつまでもあなたを見守ってるわ。あなたは一人じゃない。それだけは忘れないで」
ちづる(姉さん……そうよね、姉さん……わかってる。私はもう一人じゃないわ。だから、安心してね……)



Column

ユキ役声優 公開オーディション

'97年6月15日、東京・新橋にあるヤクルトホールで、京の恋人、ユキ役の声優を決める公開オーディションが行なわれた。

当日は、1,534人もの応募者から、書類による一次審査を通過した16名でユキ役が争われた。審査内容は、自己PR、ゲスト声優(野中政宏、安井邦彦、生駒治美)とのセリフの読み合わせ、フリー演技など。



なお、公開オーディションということで、会場に集まった400人以上のファンの評価も、審査基準のひとつに加えられた。

参加者全員のアピールが終わり、審査員が選考しているあいだは、前述のゲスト声優にアテナ役の栗栖ゆきなを加えた4人によるイベントも行なわれ、会場は大きな盛り上がりを見せていたのだ。



▲ユキ役には小島朋子さんが選ばれた。ちなみに、ユキの声は『KOF'97』の三種の神器チームのエンディングで聞くことができる。



ステージ8対戦前(vs オロチチーム)

オロチ社「血の暴走か……」
キム「……これは一体?」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
キム「誰なんだ!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」



キム「お前達が……オロチなのか!!」
チャン「牧師野郎の知り合いだな!!」
オロチ社「そうだ。大きいの、よく覚えていたな」
キム「何を企んでいるんだ!」
オロチ社「企み? ほとんど済ませちまったぜ、お前等がな」
チョイ「どういうことでヤンス?」



オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
チャン「精神力?」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
キム「そうか!! キング・オブ・ファイターズを利用したというわけか!」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
チャン「ふーん。お前等、頭良いな」
チョイ「感心している場合じゃないでヤンス!」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
キム「お前達を必ず倒してみせる!!」
オロチ社「ふん。ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

ステージ9対戦前(vs オロチ)



オロチ社「俺達を打ち負かすとはな。だが、所詮は逆効果だぜ」
キム「!」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
キム「まさか……」
オロチクリス「時が来た……」
キム「お前が……」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂する」
チャン「願い?」
オロチシェルミー「そう、『世界を『無』に』……これが私たちの願い」
キム「そんなことはさせないぞ!!」







オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取るようにわかる。そこの2人が何を考えているのかもな……。人間は、人間を平気で裏切る愚かな生きものだ」
チャン&チョイ「!!!」
キム「裏切る? まさか、お前たち……」
チョイ「い、いや……な、何でもないでヤンスよ」
チャン(まずいぞ、チョイ)
チョイ(本当に心が読めるみたいでヤンス)
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
キム「そんな勝手なこと、私が断じて許さないぞ!!」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく? お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ?」
キム「たとえそうだとしても、我々人間が選択した道だ。お前の心配するところではない」



オロチ「フッ……」



チャン「ん!!」





チョイ「何でヤンス……!?」
チャン「うわぁーっ!!」



☆画面暗転☆
チョイ「こ、ここはどこでヤンス?」
オロチ『無の世界……』
キム「なに!! それでは、まさか……!?」
オロチ『そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか? 楽しみだ……』
キム「その時は、世界最強の『テコンドー』が、お前を改めて眠りに返すことになるだろう」



チョイ「!!」
チャン「な、何だ……これは……!!」



チョイ「終わったんでヤンスか?」
キム「……多分……な」



TV局の男「ありがとうございました」
キム「いえ、こちらこそ、お役にたてたかどうか」
TV局の男「これを放送すれば、世の道を外れてしまった人や、それに関わる人達にも、きっと何かしら良い影響を与えることが出来ると思います」
キム「そこまで言っていただけると、私も協力させてもらった甲斐があったというものです。そこで、これを機に彼達を社会復帰させてやりたいと思っています」
チャン&チョイ「!!」



チャン(ぐふふふふ。やったぞ、チョイ)
チョイ(頑張って良かったでヤンスね。でも、チャンのだんな、今回は気を付けるでヤンスよ。去年みたいに、いらないこと言って、キャラにしたくないでヤンスからね)
チャン(おお、わかった。黙ってる)



TV局の男「そうですね。私達から見ても、今の彼らは十分更正されていると思います」
キム「うむ。こうやって、お前たちも認められるようになった」



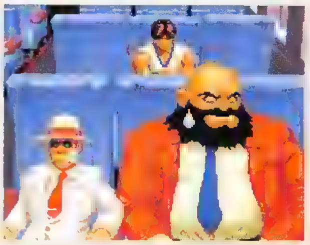
キム「私も心置きなく、社会にかえしてやることが出来る」
チャン「キムのだんな……」
キム「ああ。今までの事は決して忘れずにな」
チョイ「お世話になったでヤンス」



数日後



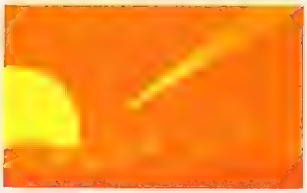
チャン「今度こそ、本当に自由になったんだな」
チョイ「そうでヤンスね。はぁー、やっぱり自由はいいでヤンスー」
チャン「おお」
チョイ「こうやって、優勝賞金もごっそり頂いてきたでヤンスしね」
チャン「これが、海外でひと暴れする資金になるとも知らないで、まったく、人の良い大馬鹿野郎だぜ」
チャン＆チョイ「はっはっはー」
チャン「もう、キムの顔を見なくて済むんだな」
チョイ「そうでヤンスね」
チャン＆チョイ「はっはっはっはー…………」
男「ほぉ、私の顔を見なくて済むのが、そんなに嬉しいか？」



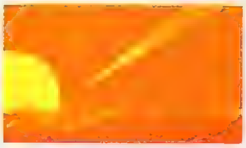
チャン＆チョイ「！！！　キ、キムのだんな……ど、どうしてここに」
キム「ちょっと、テコンドー協会の用事でな」
チャン＆チョイ「…………」
キム「私は、少し甘く見すぎていたようだ。結局4年間指導しても、更正は無理だったとは……」
チョイ「い、いや、その一」



キム「だから、私は決心した。このキム・カッファン、一生かけて、お前達を更正させてみせると！」
チャン「ひ、ひぃーー！！」
キム「国に戻ったら、もう一度、その曲がった根性を叩き直してやる！！」



チャン＆チョイ「いやあああああーーーー！！！」





ニューフェイスチーム



社のかわりに乾いた大地の社、シェルミーのかわりに荒れ狂う稲光のシェルミー、クリスのかわりに炎のさだめのクリスを入れても同じストーリーが流れる

ステージ8対戦前（vs オロチチーム）

社「所詮、普通の人間が扱える代物じゃない……、オロチの血はな……そろそろか」
オロチ社『中々のもんだな』
社「フッ……」
オロチシェルミー『面白い出し物だったわ』
社「もったいぶらずに出てこい」



オロチ社『ああ』
社「久しぶりだな」



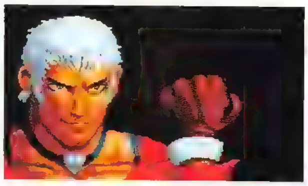
オロチ社『久しぶりもないだろ？　俺はお前達、お前達は俺自身の何者でもないんだからな』
社「まあな。しかし、思いのほか良策だった。個人を精神と肉体とに分裂させて、オロチ活性に役立てるってのは」



オロチ社『ああ。オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。残る八傑集の俺達の役目は、オロチが完全に覚醒するのに必要な精神力を掻き集めることだ』
社「だが俺達だけでは、掻き集めれる精神力にも限界がある」
オロチ社『苦肉の策ではあったが、自分たちを精神と肉体とに分裂することで、精神力を集める<働き手>を増やすことには成功した』
シェルミー「あとは効率良く精神力を高めて回収できる『場』を探し出すだけだった……」



社「そうだ。だが、それ程の苦労もなく、『場』を探し出すことができた」
クリス「キング・オブ・ファイターズ……。ホント、ラッキーだったね」
社「まあな。作業を続ける間に草薙、八神、神楽と邪魔者までついでに倒すことができたんだからな。残るはツメだけだ。俺達が集めた精神力とお前達が高めた精神力、派手にぶつかり合わせる」



オロチ社『ああ、最高の状態でオロチにエネルギーを捧げるとしよう』

ステージ9対戦前（vs オロチ）



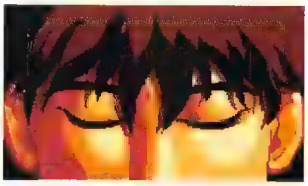
社「どうだ……！？」



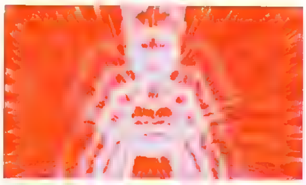
オロチ社『おそらく……』



社「頼む……、うまくいってくれ……」



オロチクリス『永き眠りだった……』
社＆シェルミー＆クリス「！！！」
オロチ社『これで我らがオロチ一族の願いが完遂する』
社「いや……、まだだ……」





オロチ『よくここまでの覚醒に至ったものだ……。だが、まだ完全ではない……』
社「やはり……そうか……」
シェルミー「でも、どうすれば……？」
オロチ『私と闘え……』
社＆シェルミー＆クリス「！！！」
オロチ『私と闘い、お互いの精神力を限界まで高めるのだ。そうすれば、我が復活もより完全なものとなろう』
社「それこそが我がオロチ一族の願いだ」

エンディング



社「どうだ……！？」



社「…………！　まさか……、死んでしまった……？　オロチが、……いや、そんなハズは……！！」
シェルミー「まだ……何が足りないと言うの……？」





シェルミー「クリス……！」

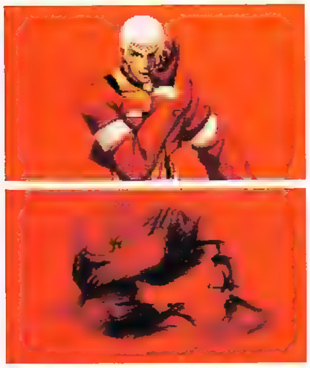


シェルミー「社……！」
社「悪く思うなよ。もう考えられる手段はこれしかない。後から俺も行く……」
シェルミー「もう……約束だから……ね……」



社「オロチ！　クリスもシェルミーもこのと

おり殺したぞ！　残るは俺一人だ！　こいつらと俺の血！　肉！　全てお前にくれてやる！！」



社「受け取れええええエエエエ!!!」



オロチ「ワ・レ・メ・ザ・メ・タ・リ」

'97スペシャルチーム



ステージ8対戦前（vs オロチチーム）

オロチ社「血の暴走か……」
マリー「何？」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
ビリー「誰だ……！」
オロチ社「オロチと言えばわかるか？」



ビリー「オロチ…………だと！」
オロチ社「驚いたか？」
ビリー「何を企んでやがる？」



オロチ社「企み？　ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
ビリー「俺達が？　どういうことだ？」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
マリー「精神力？」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ？」
マリー「なるほど……、キング・オブ・ファイターズを有効利用したって訳ね」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
ビリー「やってくれるぜ」
オロチ社「今大会には俺達以外の八傑集も参加していたしな。本人はまだ気付いていないようだが……、山崎竜二、お前だよ」



ビリー「何!?　そうか、だからギース様は俺と山崎を……」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ。山崎、お前はどうする？　こちら側に来たっていいんだぜ？」
山崎「悪くねえな……」
ビリー「山崎い、貴様！！」
山崎「だが、言い方が違うぜ。『来たっていいんだぜ』じゃあねえだろ？　『こちら側に来て私たちを助けてください』だぁろぉがよおおおおお！！！」
オロチ社「だろうな。こっちも初めから期待しちゃいない……。チッ、一族のツラ汚しが……」

ステージ9対戦前（vs オロチ）



オロチ社「クックック……、山崎、馬鹿な奴だぜ……」
山崎＆マリー＆ビリー「！」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
ビリー「まさか……お前が……!?」
オロチクリス「時が来た……」
ビリー「何者なんだ、てめえは!?」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
山崎「ヒッヒッヒィッ！！　血が騒ぐぜ！！」
ビリー「黙ってろ！！　おい、何を考えてんのかは知らんが、そう好き勝手にやってもらっても困んだよ。おとなしくしてもらうぜ」





オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取るようにわかる……。私の力は既存の法則が通用しない。たとえギースといえど、私の力を利用するなど不可能だ」
ビリー「！！　心を……読んでやがる……！！」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」

ビリー「利用できないものに用はない。邪魔なら倒すだけだぜ！」
山崎「ククク、殺してやるぜぇぇぇ！！」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく？　お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ？」
ビリー「ゴタクはいい。消えな……」
オロチ「フッ……」



山崎＆マリー＆ビリー「！！！」





ビリー「何だ……!?　クッ！！！」



☆画面暗転☆
マリー「ここは……？」
オロチ「無の世界……」
ビリー「何！　それじゃ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか？　楽しみだ……」
山崎「出てこいよぉ！　まだやり足りねぇぜ！！」



山崎＆マリー＆ビリー「！！」
ビリー「こ……、これは……！！」



ビリー「終わったのか？」
マリー「多分……」
ビリー「……！！　山崎！　どこ行きやがった……？」

☆

マリー「……キング・オブ・ファイターズ以後の山崎竜二の消息は不明。香港のいずこかに潜伏していると考えられるが、現在の所、確証できる情報はない」



マリー「また、調査を依頼してきたクライアントに関しても、大会に並行して調査を行なった。その結果、このクライアントはギース財団系列のダミー会社であることが判明した」



マリー「今回ばかりはギースにまんまとハメられたわ。完敗ね。けど、この借りは返すわよ。必ずね……」



ギース「ご苦労だったな……」
ビリー「また八神を仕留め損じました……。しかし、山崎までもが八傑集の一人だったとは……」
ギース「調査のためにマリーを利用したのも効を奏した。行方を見失った点は誉められたものではないがな……。! 誰だ……?」



ビリー「貴様……!!」
ギース「こんなところにまで現れるとはな……。何の用だ?」



山崎「直々に参上したぜ……」



山崎「ギャラをもらいによォ!!!」

京&真吾チーム



京と真吾が入ったチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる。もうひとりは誰でもかまわないが、庵を入れると、「庵がいてレオナがいないエディットチーム」としてあつかわれてしまう。なお、先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、京と真吾以外のチームメンバーが話しているもの

ステージ8対戦前(vs オロチチーム)

オロチ社「血の暴走か……」
京「…………!」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
京「誰だ……!!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」



「オロチ…………だと!」
京「お前等がオロチだったとはな」
オロチ社「驚いたか?」
京「何を企んでいるんだ?」
オロチ社「企み? ほとんど済ませちまったぜ、お前等がな」
京「どういうことだ?」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
京「精神力……」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」



オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
京「大会を利用した……ってわけか……」
オロチ社「そういうことだ。お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
京「…………」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
京「ふん。やってやろうじゃねぇか」
真吾「草薙さん!! よく解らないですが、おれも頑張ります!!」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

ステージ9対戦前(vs オロチ)



オロチ社「俺達を打ち負かすとはな。だが、所詮は逆効果だぜ」
真吾「へ!?」





オロチシェルミー「もうすぐだわ」
京「くるか……」
オロチクリス「時が来た……」
京「ついに現われやがったか……」



オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂する」
真吾「願い?」
オロチシェルミー「そう、『世界を『無』に』……これが私たちの願い」
真吾「『無』? それって」
京「あぁ」





オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取るようにわかる……。となりのお前、逃げたいのであれば、逃げたほうがいいのではないか? 少しは長生きできる……」
真吾「い、いや、おれは……」
京「人の心が読めるのか……」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
京「ふん、好きにはさせないぜ!!」
真吾「……お、おれも頑張ります」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく? お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ?」
京「仮にそうだとしても、お前等にとやかく言われる筋合いはない!」
オロチ「フッ……」



真吾「!!」





京「何だ……!?」
真吾「うわぁーっ!!」



☆画面暗転☆

京「ここは……」
オロチ「無の世界……」
真吾「えーーっ!! それじゃあ……まさか!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか? 楽しみだ……」
京「ふざけるな!! 姿を現わしやがれ!!」



真吾「!!」
京「これは!!」



真吾「いったい、あの人達はなんだったんですか……?」
京「神話世界の住人ってところだ……」



真吾「草薙さーん!!」
京「あぁ」



真吾「この前は、お疲れ様でした!」



真吾「それじゃー、パン買ってきますね!!」



京「真吾!」



真吾「はい?!」



真吾「うぐ!」





真吾「これは……!!」
京「お前にやるよ」
真吾「え!! 本当ですか!!」
京「あぁ、まさか正直ここまでやるとは思ってなかった。まぁ、褒美みたいなものだな」



真吾「ありがとうございます!!」
京「まぁ、がんばれや」

三種の神器チーム



京、庵、ちづるで組んだエディットチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる

ステージ8対戦前(vs オロチチーム)



ちづる「オロチの血……、あれ程までに人を狂わせるものなの……」
京「……!」
オロチ社「血の暴走か……」
京「何だ?」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
オロチクリス「余興にしてはね」
京「誰だ……!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」



京「オロチ…………だと!」
ちづる「あなた達がオロチ……!?」
オロチ社「驚いたか?」
京「何を企んでやがる?」
オロチ社「企み? ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
京「どういうことだ?」



オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
京「精神力?」
オロチ社「そうだ。その精神力を短時間で高められる『場』を探すのが俺達の役目だ。それ程の苦労はなかったがな」



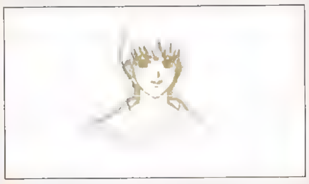
オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
ちづる「まさか……キング・オブ・ファイターズを利用された!?」
京「何だと!?」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
ちづる「クッ、うかつだったわ!!」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。1800年前にやり残したツメがな……」
ちづる「1800年前?」
オロチ社「そうだ。1800年前、オロチは人間を滅ぼそうとした。しかし、全人類を滅ぼすにはかなりのエネルギーが必要だ。効率良くエネルギーを蓄えるには相応の『生けにえ』が必要だった。それが『クシナダ』だ」
ちづる「オロチの生けにえにされたと伝えられている……」
オロチ社「そう、娘の名だ」
ちづる「けれど、それは伝説上の人物じゃ……?」
オロチ社「違う、真実だ。オロチがエネルギーを蓄積するためのアンテナ役――それがクシナダだ。だが、1800年前、クシナダを手に入れることには失敗した」
ちづる「私たちの祖先がそれを妨害したのね」
オロチ社「そうだ。生けにえを失い、オロチが再び目覚めるまでには1800年かかった。だが、奇跡が起こった。転生してたんだよ、クシナダが……この現代にな!」
ちづる「そんな!?」
オロチ社「驚くのは早いぜ。そのクシナダ、誰だと思う、草薙?」



京「どういうことだ!?」
オロチ社「運命ってやつか? 草薙、貴様の女にクシナダは転生していたんだよ」



京「ユキが!!」
オロチ社「俺達の真の目的はクシナダを手に入れること、その邪魔となるお前達をまず倒すことだ」
庵「よくしゃべる……」
京「そんなことは絶対させねえ!」



オロチ社「いいぞ。もっと怒れ。貴様の『怒り』もこっちは有効に利用させてもらうんだからな」

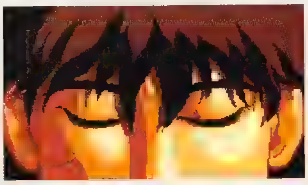
ステージ9対戦前(vs オロチ)



オロチ社「楽しませてもらったぜ。だが、所詮は逆効果だ」
京&庵&ちづる「!」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
ちづる「まさか……あの子が……!?」
オロチクリス「時が来た……」
ちづる「あなたが……本当にそうなの……?」



オロチクリス「……我は……オロチ……」

真吾「はい!! また、パン買ってきますので、教えてくださいね!」



京「え? まだ、やるのかよ」
真吾「はい! だって、炎を出せるようになってませんから!」
京「……」



真吾「おれ、頑張ります!!」
京(だから、出ないって……)





真吾「燃えたろ!」

オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
京「ふざけんな！！！」





オロチ「目覚めの時が来た。お前達三神器の力を持ってしてもう遅い」
ちづる「そんな事ない！！」
オロチ「無策で何を言う？　三神器はただそろっただけだ。どうすれば良いかなどまるで分からない。クシナダがいないことで全てが失敗に終わることにはならん」
ちづる「……心を読まれている！」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
京「なめるなよ！　そうそう好きにはさせないぜ！」

エンディング



京「ヤツは……死んだのか？」
ちづる「そうあってほしいわ。前の戦いでも、結局オロチを倒すことはできなかったの。封じる事までで精一杯だったのよ」



オロチ「その通りだ……、人に私を倒すことなどできはしない」



ちづる「そんな……、けど、あれだけの攻撃を受けて……なぜ？」
京「立ってるだけが精一杯じゃないのか？キサマには戦う力もなければ、八傑集もいないんだぜ」

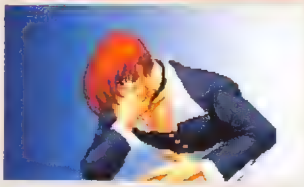


オロチ「力か……、だが、オロチの血を引き者がいれば、そうとも言えまい」



京「何だと!?」





庵「！！！」



庵「オオオオオオオォォォォ……」



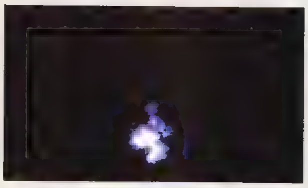
オロチ「草薙と八咫（やた）を殺せ。そして＜三種の神器＞などと言うくだらぬ契りを砕くのだ。オロチの子……、八神よ……」



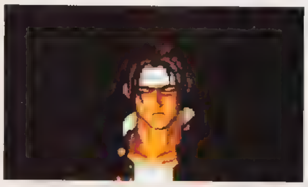
庵「オオオオオオオオオオオ！！」



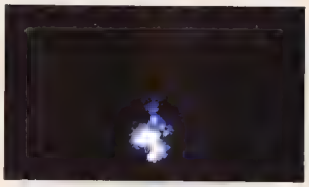
オロチ「！！」
庵「オオオオオオオ……」
京「八神ィィィ！」



八尺瓊一族『払ウモノ……草薙ヨ、コノ男ヲ呪ワレシ宿命カラ救ッテヤッテクレ……』
京「誰だ？」
八尺瓊一族『全テガ狂ッテシマッタノハ血ノ盟約ヲ結ビシアノ日……。我ガ一族ガオロチニ魅セラレテシマッタアノ時カラナノダ』



京「我が一族？　……！　八神、いや、八尺瓊（やさかに）一族か!?」



八尺瓊一族『一度犯シタ過チハ改メル事モナク、660年モノアイダ繰リ返サレタ……。ソノ永キニ渡ル過チヲ、罪ヲ、コノ男ハ背負ッテイル。積ミ重ネテキタ罪ハ到底償エルモノデハナイ。ダガ……、罪ハ我ガ一族全テノモノ。コノ男一人ガ背負ウコトハナイ。"封ズル者"トシテノ役目ヲ果タサセ、我ラガ罪カラコノ男ヲ救ッテヤッテクレ。モウ終ワリニセネバナラヌ。庵ト共ニオロチヲ倒セ……』



八尺瓊一族』ソシテ……、1800年前ノアノ時ノヨウニ……クシナダヲ護ルノダ……』
京「ケリをつける。神楽、フォローできるか？」



ちづる「やってみるわ……私も神器の一人"護りし者"ですもの」



オロチ「愚かな……。八神に草薙の力をぶつける気か。そんなことをすれば貴様らも死ぬぞ」



ちづる「草薙！　早く！！」



京「行くぜ！！」



庵「オオオオオオォォォォ！！！」

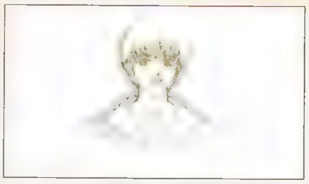


京「八神ィィィィ！！！」





京「ユキ……」



ユキ「待ってるからね、京」

エディットチーム

ここまでに紹介した11チーム以外のメンバー構成のチームでプレイした場合、以下のストーリーが流れる。ただし、ステージ8対戦前の途中デモは、キャラクターの組み合わせによって、つぎの4種類のいずれかになる。なお、先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、エディットチームのいずれかのメンバーが話しているもの

条件	タイプ
●下記の条件に当てはまらないエディットチーム	タイプA
●ラルフとクラークがいてレオナがいないエディットチーム	タイプB
●庵がいてレオナがいないエディットチーム※	タイプC
●庵とレオナがいるエディットチーム	タイプD

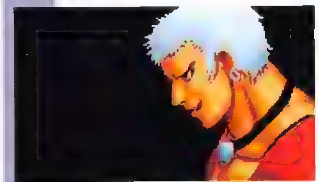
ステージ8対戦前(vs オロチチーム)

タイプA

オロチ社「血の暴走か……」
「何……?」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
「誰……!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」



「オロチ……」
「……!」
オロチ社「驚いたか?」
「何を企んでいる?」
オロチ社「企み? ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
「それは一体……?」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
「精神力?」



オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」
オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
「そうか!」
「キング・オブ・ファイターズを利用した!」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーを頂戴するって寸法だ」
「そんな!!」



オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
「…………!!」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

タイプB

オロチ社「血の暴走か……」
ラルフ「何だ?」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
クラーク「誰だ……!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」
ラルフ「オロチ…………だと! お前達がオロチだと!? そうか、それでレオナも……」
オロチ社「驚いたか? 無理もないな」
ラルフ「何を企んでやがる?」
オロチ社「企み? ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
ラルフ「俺達が? どういうことだ?」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
ラルフ「精神力?」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」
オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
クラーク「そうか! キング・オブ・ファイターズを利用した!」
ラルフ「何だと……!!」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
ラルフ「なめたことを……!!」
オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
ラルフ「いいだろう。だが、生きて帰れるとは思うなよ!!」
オロチ社「威勢がいいな。だが無駄だ。勝ったところでお前達に待っているのは地獄なんだからな」

タイプC

庵「自分を見失っている様な奴に俺が倒せるとでも思っているのか? フンッ笑わせる!」
オロチ社「血の暴走か……」
庵「俺に何か用か?」
オロチシェルミー「面白い出し物だったわ」
「誰……!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」
「オロチ……」
「……!」
オロチ社「驚いたか?」
「何を企んでいる?」
オロチ社「企み? ほとんどは済ませちまった。お前等がな」
「それは一体……?」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。そのオロチの覚醒をより完全にするには多くの精神力を必要とする」
「精神力?」
庵「フッ……くだらんな」
オロチ社「まあ、そう言わず話を聞け。その精神力を短時間で高められる『場』を探すのが俺達の役目だ。それ程の苦労はなかったがな」
オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
「そうか!」
「キング・オブ・ファイターズを利用した!」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーを頂戴するって寸法だ」
「そんな……!!」
オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
庵「フッ……死にたいならさっさとかかってくることだ!」
オロチ社「ま、勝ったところでお前達に待っているのは地獄だろうがな」

タイプD

レオナ「八神……どうしたの……」
庵「はぁはぁはぁ……!!! なんだ……俺はいったい……何を……もう一人の俺は……どうした……」
レオナ「……そんなの始めから、いないわ」
オロチ社「だいぶ重傷だな……」
庵「……!!」
オロチシェルミー「現実も幻想も見分けがつかないなんてね」
オロチクリス「いたずらにぼくたちの力を弄ぶからだ……」
庵「誰だ!!」
オロチ社「オロチと言えばわかるか?」
「お前達が……オロチ!!」
庵「残党登場か……貴様等だったとはな……」
オロチ社「驚いたか?」
庵「何を企んでいる」
オロチ社「企み? ほとんど済ませちまったぜ、お前等がな」
レオナ「…………!!」
オロチ社「オロチの覚醒はゲーニッツが成功させた。その覚醒をより完全にするのに必要なのは多くの精神力だ」
庵「精神力か……」
オロチ社「そうだ。多くの精神力が一時に集まる『場』。これを探すのが俺達の役目だ」
オロチシェルミー「並々ならない精神力を持った格闘家がぶつかり合う『場』。わかるでしょ?」
庵「そこでこの茶番を利用したというわけか」
オロチ社「お前達が必死に闘う。その間にオロチは復活に十分なエネルギーをお前達から頂戴するって寸法だ」
レオナ「…………」
オロチ社「これ程うまくいくとはな。しかし、まだツメが足りない。俺達と闘ってもらうぞ」
庵「あぁ、すぐに、地獄に連れていってやる」
オロチ社「ふん。ま、勝ったところで、お前達にも地獄が待っているだろうがな」

ステージ9対戦前(vs オロチ)



オロチ社「俺達を打ち負かすとはな。だが、所詮は逆効果だぜ」
「!」



オロチシェルミー「もうすぐだわ」
「まさか……」
「何……!?」
オロチクリス「時が来た……」
「一体……何者……!?」
オロチクリス「……オ・ロ・チ……」
オロチ社「これでオロチ一族の願いが完遂される」
「そんな事はさせない!!」





オロチ「お前達に私は倒せない。お前達が何をしようとしているかは手に取る様にわかる。私を倒して束の間の平和を手に入れようなどとは愚かな考えだ」
「!!!!」
「人の心が読めるのか!?」
オロチ「お前達の心ばかりではない。私には全ての人間が何を考えているかがわかる……、救い難いものだ。ここにいにしえの儀式を完遂させる」
「勝手な事を! 好きにはさせない!」

エンディング



オロチ「わからぬものだ……1800年前もそうだった。何をあがく? お前達には確実に滅びの日が来るというのに……なぜだ?」
「仮にそうだとしても、あんたの心配する事じゃない」
オロチ「ふっ……」



「!!!」



「何……!?」
「わあーっ!」



☆画面暗転☆

「ここは……?」
オロチ「無の世界……」
「何!! それじゃ、まさか……!?」
オロチ「そうではない。私が再び眠りにつくだけだ。しかし、どうなのだろうな。これから何千年か先の世界で、お前達人間に再び相まみえることがあるのだろうか? 楽しみだ……」
「どこにいる!?」



「!!!」
「こ……これは……!!」

※……ラルフ、クラーク、庵でチームを組んでいる場合、「ラルフとクラークがいてレオナがいないエディットチーム」としてあつかわれる



「終わった？」
「多分……」

☆

戦いは終わった……
地上最強の格闘家によって、人類はかろうじて生き延びる事が出来た。
それが、正しいのか、悪いのか、それは誰にも分からない……
しかし、人類の思い上りがこの世界を支配しつづける限り、
オロチが復活するのは、そう先の事ではないだろう……
破滅から逃れるには人類は気付くのが遅すぎたのか……
多くの人々の望みはいつしかこの星を死へと、追いやるものとなってしまったのか……
それを止める為に、オロチは存在しているのではないか？
オロチ……それは、あるいは神の代行者なのかもしれない……
そして、人類は……オロチの言う様にあらがう者なのかもしれない……
あらがい、もがき、生き延びようとする人類……
だが、決して忘れてはいけない。本当の敵はオロチではなく、
人類自身なのだという事を……

特定のエディットチームでクリアすれば、従来のエンディングのあとに特殊なエンディングが追加される。該当するエディットチームの組み合わせと追加されるエンディングは右を参照

'94草薙京



オロチ



※……一部のモードのみ

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ



ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ



乾いた大地の社



荒れ狂う稲光のシェルミー



炎のさだめのクリス



特殊エディットチーム 追加エンディング

SNK歴代主人公チーム（京、テリー、リョウ）



京「やっぱり、オレ達が負けるわけにはいかねぇよな」
リョウ「当たり前だぜ！ だてにカンバン背負ってるわけじゃないからな」
テリー「でも、お前のカンバンは、ロバートにとられたんじゃないのか？」
リョウ「…………」

ネオジオフリークチーム（京、舞、ビリー）



Yah！ 優勝おめでとう！ ま、オレたちがついてるんだから当然だよな！ ネオジオフリーク・火気元気チーム、イカシてただろ？ オレたちも結構楽しかったぜ！ じゃあな、他のチームに浮気すんなよな！

準主人公チーム（紅丸、ジョー、キム）



紅丸「さあ、どうするね。お二人さん！ 世界最強となった俺には到底勝てないぜ！」
ジョー「馬鹿いってんじゃねえー！ 世界最強は昔からジョー東様と決まってんだよ！」
キム「その傲慢な態度！ 修正に値する！ 私が鍛え直してやろう！」
紅丸＆ジョー＆キム「うおおおおおー！！」

ゲーメストチーム（テリー、ジョー、マリー）



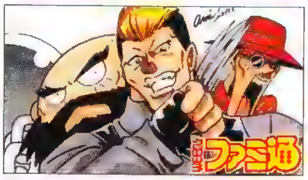
やあ、みんな、マリー、テリー、東、3人のゲーメストチームこと「遥かなる欲望！ チーム」を使ってくれてありがとう。来年もぜひマリーをゲーメスト代表として選んでくれよな。舞もOKだよ。じゃ！

'94女性格闘家チーム（ユリ、舞、キング）



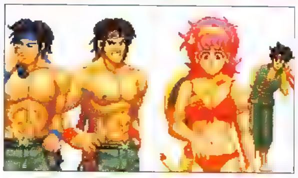
大会から一ヵ月後……。
舞、ユリ、キング、ジャンの四人は休暇をかねて海に来ていた。
ジャン「とったあー！」
ユリ「ちょっと、ジャン君！ 許さないわよ！ 返しなさーい！」
舞「ジャン君！ 逃げろ逃げろー！」
キング（全く、三人共、元気いいわね）

ファミ通チーム（チャン、チョイ、山崎）



週刊ファミ通の読者人気投票でナンバー1の座に輝いた山崎竜二がついに「KOF」に登場！！ キムの修業に耐えかねたチャン・チョイを引き連れ、悪（ギャグ？）の限りを尽くします。イラストは柴田亜美先生だ！！

オールドチーム（ラルフ、クラーク、アテナ）



ラルフ「元祖主人公といったらオレ達だろ！！ よし！ 次は、このカッコで出場してみようぜ！！」
クラーク「私は、別にいいですけど……」
アテナ「私は……コレですか……？」
ケンスウ「おーい、誰か忘れてへんか……！！」

スタッフロール

真っ黒な画面を背景に、スタッフの名前が下から上へと流れていく。



「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」ART GALLERY



ネオジオCD版ソフトジャケット



サターン版ソフトジャケット



芸文社「ネオジオフリーク」'98年2月号表紙



芸文社「イラストノベルス
ザ・キング・オブ・ファイターズ
オロチ完結編」表紙



芸文社「ネオジオフリーク」'97年[illegible]表紙



ソフトバンクパブリッシング
「セガサターンマガジン」'98年5月1日号表紙



プレイステーション版ソフトジャケット



[illegible]



[illegible]ク2000年12月号（最終号）」表紙







芸文社「ネオジオフリーク2000年12月号（最終号）」付録ポスター





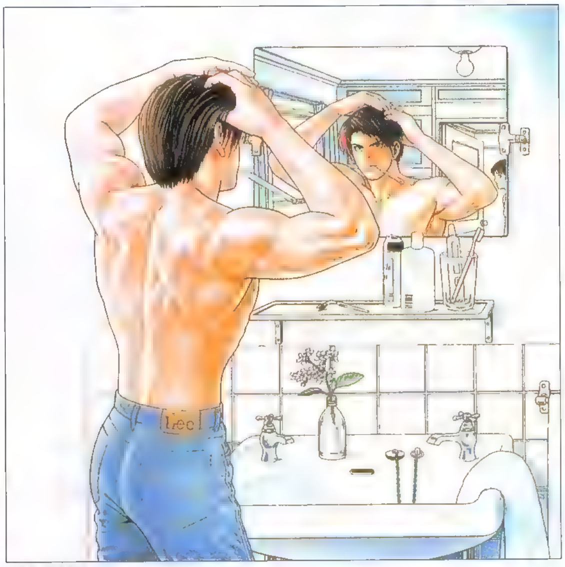


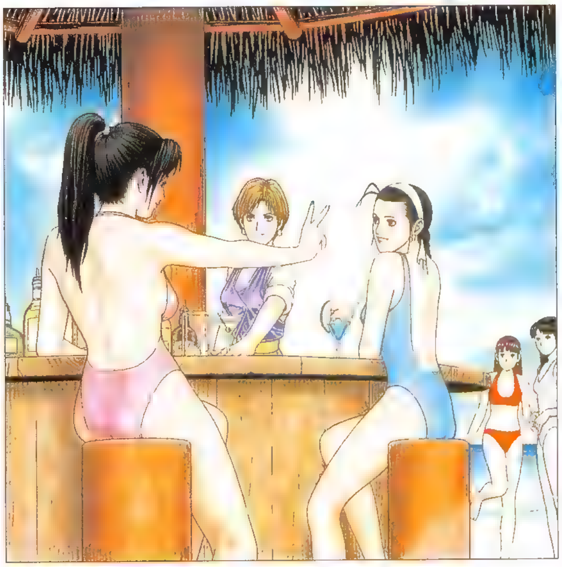
SNKサポーターズクラブグッズ用

1998年SNKカレンダー ART GALLERY













11月 12月

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

発売日●'98年7月23日
基　板●MVS（683メガ）

STORY
（ストーリーなし）





『KOF'94』～『KOF'97』の集大成。ふたつのモードがあるなど、基本的にシステム面は『KOF'97』の調整のみにとどめてあるが、そのバランスの良さは歴代の『KOF』のなかでもトップクラス。登場キャラクターも過去のタイトルから多数復活しており、まさに「夢の闘いに終わりはない」ということを見せつけてくれた作品だ。

GAME SYSTEM

●カウンター攻撃（エキストラモードのみ）

カウンター攻撃が復活。攻撃避けの動作中にいずれかの攻撃ボタンを押せば、即座にくり出すことができる。『KOF'95』のときと同様に必殺技でキャンセルすることは可能だが、どのキャラクターのカウンター攻撃も攻撃判定の出現がかなり遅いので、主力にはなりえない。

●投げはずし（アドヴァンストモードのみ）

コマンドが変更され、「つかまれた瞬間に⬅or➡＋ボタン」で相手の通常投げをふりほどけるようになった。

●フィーリングバリエーションシステム

各キャラクターの機嫌が日ごとに変化し、アドヴァンストモードにおけるパワーゲージのストック引き継ぎに影響を与えるシステム。負けたキャラクターの機嫌により、つぎのキャラクターに引き継がれるストック数が増減する。

■機嫌と引き継がれるストック数の関係

負けたキャラクターの機嫌	つぎのキャラクターへ引き継がれるストック数
良い	＋1
ふつう	＋0
悪い	－1



◀この画面でスタートボタンを押すと、機嫌を表すマークが表示される。

●アドヴァンテージシステム

一番手より二番手、二番手より三番手が有利になるシステム。具体的には、アドヴァンストモードなら、パワーゲージの最大ストック数が3→4→5と増えていき、エキストラモードなら、パワーMAX状態になるのに必要なゲージの量が減っていく。

●コンティニューサービス

対CPU戦に負けてコンティニューした場合は、コンティニューサービスを受けることが可能。サービスの内容は、以下の6種類からルーレットで決定される（いずれもコンティニュー直後の1ステージのみ効果を発揮）。なお、ルーレット回転中にⒹボタンを押すか、ルーレットの制限時間が切れた場合はノーサービス。

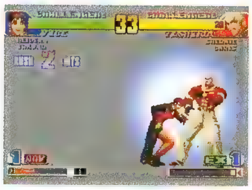
ⓐゲージMAXスタート（＝パワーゲージがつねに満タンの状態で闘う）
ⓑ敵の体力3分の1
ⓒCPU難易度ダウン
ⓓつぎのステージへ
ⓔ攻撃力UP！
ⓕCPU側ゲージなし（＝CPUはパワーゲージをためられなくなる）

●ルーレットチームエディットシステム

キャラクター選択画面にある「？」を選ぶと、試合ごとに使用キャラクターがランダムで決定されるようになる。そのさいに選ばれるのは、「？」を選択した時点で未決定のメンバー枠のみ。たとえば、使用キャラクターをひとり決めたあとに「？」を選ぶと、自分で決めたひとりは固定となり、それ以外のふたりが試合ごとにランダムで選出されるという仕組みだ。

●コマンド投げの仕様変更

コマンド投げはかなりの弱体化がはかられた。まずあげられるのが、投げ失敗ポーズが表示されるようになったこと（それまでのシリーズ作品では、投げに失敗しても入力ボタンに対応した基本技が出たので安易に狙っていけた）。そしてもうひとつは、投げが可能な状況がかなり減ったこと。本作では、ジャンプ開始直後の相手や、ジャンプ攻撃を食らってのけぞっている相手は、投げることができなくなっている。



◀地上技でのけぞった相手なら、相変わらずコマンド投げでつかめる。

●その他のおもな変更点

上記にあげた以外には、おもにⓐ～ⓗのような調整がほどこされている。

ⓐ『KOF'96』までに登場した10人（マチュア、バイス、ハイデルン、柴舟、タクマ、ヘビィ・D！、ラッキー、ブライアン、ルガール、オメガ・ルガール）が復活
ⓑ両モードとも4種類のジャンプが可能
ⓒ小、中ジャンプ攻撃の出ぎわをツブされると、カウンターヒットになる
ⓓ両モードともパワーMAX版超必殺技を出すと、パワーMAX状態は解除される
ⓔエキストラモード同士の対戦でのみ、挑発で相手のパワーゲージを減らせる
ⓕ緊急回避動作の終わりぎわのスキにしゃがみ弱キックが当たらない（一部のキャラクターをのぞく）
ⓖガードキャンセルふっとばし攻撃の動作中は、投げに対しても無敵になる
ⓗバックステップや一足飛びダッシュ中に、空中必殺技や空中特殊技を出すことができる



◀ファンの熱い声に応える形で、アメリカンスポーツチームが復活をとげた。

●対CPU戦

下図のような流れで全7戦を行なう。

■対CPU戦の流れ

ステージ1～6
↓
ステージ7（vs オメガ・ルガール）
↓
エンディング

条件を満たせば乱入（ステージ4～6のいずれかの対戦前）→ vs 真吾 → ステージ1～6

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

以下のキャラクターは、スタートボタンを押しながら決定することで、そのキャラクターの裏バージョンを使用できる。

●草薙　京（＝'95草薙　京）
●テリー・ボガード
●アンディ・ボガード
●ジョー・ヒガシ
●リョウ・サカザキ
●ロバート・ガルシア
●ユリ・サカザキ
●不知火　舞
●ビリー・カーン
●七枷　社（＝乾いた大地の社）
●シェルミー（＝荒れ狂う稲光のシェルミー）
●クリス（＝炎のさだめのクリス）

●勝利ポーズの選択

ラウンド勝利時に攻撃ボタンのいずれかを押しつづけると、そのボタンに対応した勝利ポーズをとる。

●CPU真吾が乱入

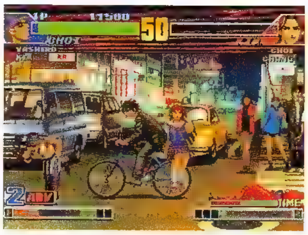
対CPU戦で以下のⓐ～ⓒのいずれかを満たすと、真吾が乱入してくる（乱入されるのは1回のみ）。

ⓐステージ3でKO勝ちして、ステージ4直前に得点が10万点以上ある
ⓑステージ4でパーフェクト勝ちして、ステージ5直前に得点が10万点以上ある
ⓒステージ5でストレート勝ちをする

●"タケシ&ミカ"が出現

以下の手順を踏むと、ラジオ番組「ねおちゅぴ」のアドリブドラマコーナーに登場していたキャラクター"タケシ（声：神谷けいこ）&ミカ（声：生駒治美）"が背景に出現する。

❶「JPN STREET」ステージの3ラウンド目（対CPU戦、対2P戦は問わず）で、残り30秒を切る前にチョイが必殺技で相手を倒す（パーフェクト勝利は不可）
❷勝利後、チョイに強パンチボタンによる勝利ポーズをとらせる



ミカ「タケシくん、はいホットコーラ♪」
タケシ「バカヤロォ、いま渡すんじゃねぇよぉ！」

ネオジオ版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』

■38,000円 ■'98年9月23日発売

アーケード版を忠実に再現。新たに、サバイバルモードやプラクティスモードが追加されている。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐ隠しキャラクターの使用方法
ⓑ勝利ポーズの選択
ⓒCPU真吾が乱入
ⓓ"タケシ&ミカ"が出現

●オメガ・ルガールの使用方法

スタートボタンを押しながらルガールを選ぶと、オメガ・ルガールを使用することができる。

ドリームキャスト版『ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999』

■5,800円 ■'99年6月24日発売

タイトルこそ1999と銘打ってあるが、じつは『KOF'98』の移植作品。ロード時間が非常に短いうえに、移植度もなかなかのもの。また、ステージが3Dに描き直されていたり、オープニングデモとしてアニメーションムービーが流れたりと、演出面でかなりのパワーアップがはかられている。そのほか、ネオジオポケット用ソフト『キング・オブ・ファイターズ R-2』や『頂上決戦 最強ファイターズ』とのあいだで、それぞれの隠し要素を出現させるためのポイントなどをやりとりすることも可能。



◀一見、アーケード版とまったく変わっていないようなステージも、3Dで描き直されている。



▶京と庵の路地裏での決闘をアニメーションで表現した、DC版のオープニングデモ。



◀プレイをくり返してポイントをためれば、このような隠しビジュアルを見ることも可能だ。

SECRET FEATURE

●ネオジオ版と同じ隠し要素

以下の要素はネオジオ版と同じ。

ⓐ隠しキャラクターの使用方法
ⓑ勝利ポーズの選択
ⓒCPU真吾が乱入
ⓓオメガ・ルガールの使用方法

●裏ステージ

対CPU戦では、「JPN STREET」「CHINA」「SPAIN」「USA WHARF」の4ステージがランダムで、通常とは異なる裏バージョンになる(対2P戦では、スタートボタンを押しながら決定することで選択可能)。

●"タケシ&ミカ"が出現

条件となるステージが「JPN STREET(裏)」、勝利ポーズが弱パンチによるものである点以外は、アーケード版と同じ。

ネオジオCD版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』

■6,800円 ■'98年12月23日発売

再現度はほぼカンペキ。ネオジオ版のオリジナル要素に加え、スタッフ描き下ろしのイラストなどを鑑賞できるアートギャラリーモードや、デモカット機能が追加されている。

SECRET FEATURE

ネオジオ版と同じ。



▲初回版のみ「1999 SNK オフィシャルカレンダー」が付属。『KOF』だけでなく、さまざまなSNKゲームのキャラクターが描かれている。

プレイステーション版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』

■5,800円 ■'99年3月25日発売

ネオジオCD版をベースに移植されているが、アートギャラリーモードのイラストはカラーになっている。2000年3月9日に「SNKベストコレクション」(価格2,800円)で再発売された。

SECRET FEATURE

ネオジオ版と同じ。



▲アートギャラリーには、ほかでは見ることのできない貴重なイラストを収録。内容はコミカルなものからシリアスなものまで盛りだくさん。

Column PS版のレアジャケット

PS版『KOF'98』のパッケージイラストをご存知だろうか? そう、"目を見開いた京"が描かれたモノトーンのイラストのことだ。一方、ソフトの発売前の広告では、"目を閉じた京"のイラストが使用されていた。このような2バージョンのイラスト(右の写真を参照)を作ったのは、「眠っていた京が発売と同時に目覚めるイメージを持たせたかったから」なんだそうだ。

ところで、じつはPS版『KOF'98』には、"目を閉じた京"がパッケージイラストになっているバージョンが存在する。出荷されたソフトのなかにランダムで混ぜられていたらしいのだが、その数は、ソフト100本あたりに1本と非常にレア。もしも持っている人がいたら、将来はお宝まちがいなし?

京・目を開いたバージョン



京・目を閉じたバージョン



勝負前のひととき PART1 (P.259へつづく)

『KOF'96』以降では、特定のキャラクター同士の対戦前に、そのふたりによる掛け合いのデモが入るようになっている(因縁深いキャラクターや、共通点のあるキャラクター同士の場合に入ることが多い)。しかも、『KOF'98』においては、その数がなんと数十種類にもおよぶのだ。それらの対戦前デモのなかからおもしろいものをピックアップして、ここに紹介しよう。

京vs柴舟



柴舟「思い上がるなよ、京」 / 京「いくぜ!」 / 柴舟「無視かぁ!」

京vs庵



京「炎が……オマエを呼んでるぜ!」 / 庵「なら燃えつきろ、潔くな!」

京vs真吾



真吾「ほらぁ、これこれぇ!」 / 真吾「燃えたろ?」 / 真吾「くぁっはっはっ、なーんて」京「何やってんだか……」

京vs紅丸



紅丸「いくぜ、京」 / 京「やろうか、紅丸」

テリーvsマリー



マリー「Hi, Hundsome boy」

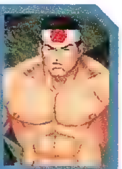
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　出場キャラクター

主人公チーム
草薙　京

今回も主軸となるのは[illegible]からの連係だが、スキが大きいので、連係を止める箇所を毎回変えるなどの工夫が必要。

主人公チーム
二階堂紅丸

真空片手駒は、真上に[illegible]く動作がなくなった。全体的にやや弱体化したものの、万能ぶりは本作でも健在だ。

主人公チーム
大門五郎

コマンド投げの性能が低下。ただし威力は変わっていないので、投げを乱発しなければ十分戦える。

餓狼伝説チーム
テリー・ボガード

パワーチャージからの連続技は、ほとんどが削除された。それでも、手堅い攻めが可能であることに変わりはない。

餓狼伝説チーム
アンディ・ボガード

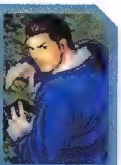
前作までは[illegible]であった幻影不知火に攻撃判定がつき、攻めのバリエーションが増えた。

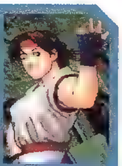
餓狼伝説チーム
ジョー・ヒガシ

やはり強力なハリケーンアッパーに、スラッシュキックと黄金のかかとを混ぜれば、一気に押し切ることも可能。

龍虎の拳チーム
リョウ・サカザキ

ケンセイには遠距離立ち強キックが役立つ。ジャンプ強キックと[illegible]で攻めていくのは、前作と同じ。

龍虎の拳チーム
ロバート・ガルシア

しゃがみガード不能の特殊技、[illegible]蹴り(➡+Ⓐ)が追加されたことで、連係の組み立てが容易になった。

龍虎の拳チーム
ユリ・サカザキ

百烈びんたが削除された。しゃがみガード不能効果が復活した[illegible](➡+[illegible])を主体に攻めるのが効果的。

怒チーム
レオナ

基本戦術は前作とほぼ同じ。しゃがみガード不能の特殊技、ストライクアーチ(➡+Ⓑ)が追加された。

怒チーム
ラルフ

前作からそれほど変わっていない。全体的にやや攻撃時のスキが大きいため、的確に技を当てていく必要がある。

怒チーム
クラーク

コマンド投げを狙う戦術に変化なし。相手にガードを多用させるような展開に持ちこめるかどうかがカギ。

サイコソルジャーチーム
麻宮アテナ

狙いはスーパーサイキックスルーからの連続技。ふだんは、基本技とサイコボールによるケンセイが中心となる。

サイコソルジャーチーム
椎　拳崇

ガード不能技である[illegible]は、ヒット後に空中での追撃が可能になり、利用価値がさらに上がった。

サイコソルジャーチーム
鎮　元斎

やはり[illegible]中心の戦いとなる。[illegible]技が非常に[illegible]なので、つねに[illegible]せる状態にしておくのがポイント。

女性格闘家チーム
神楽ちづる

特殊技が3つ増えて、攻め手が充実した。ただし、中間～遠距離からの神速の祝詞に頼って闘う点は変わらない。

女性格闘家チーム
不知火　舞

しゃがみガード不能の黒燕の舞(➡+Ⓑ)が追加。技のスキが、白鷺の舞は大きく、龍炎舞は小さくなった。

女性格闘家チーム
キング

基本戦法は前作と同じ。ジャンプ強キックやサプライズローズといった、空中から攻める技に強力なものが多い。

キムチーム
キム・カッファン

今回も[illegible]からの[illegible]がメイン。スキの小さい連係を立てつづけに仕掛けて、相手のミスを待つ戦法もある。

キムチーム
チャン・コーハン

圧倒的な破壊力は本作でも健在。相手を画面端に追いつめて、鉄球大回転で体力をケズっていくのが基本となる。

キムチーム
チョイ・ボンゲ

前作までと同様、ジャンプ[illegible]が頼りになる。相手に捕らえられないように、つねに動きつづけることが重要。

オロチチーム
七枷　社

必殺技が性能アップ。近距離立ち強キックがしゃがみガード可能になり、接近戦での驚異的な強さはなくなった。

オロチチーム
シェルミー

投げ失敗ポーズの追加は痛い。空中の相手を投げるシェルミークラッチが、守備面での大きな柱となる。

オロチチーム
クリス

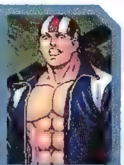
必殺技の動作が大幅に変更された。縦横無尽に動きまわり、相手のスキを見てダメージを与えていく戦法が得意。

'97スペシャルチーム
山崎竜二

[illegible]により、[illegible]での攻めが弱体化した。[illegible]を利用した遠距離からの攻撃が中心になる。

'97スペシャルチーム
ブルー・マリー

2ヒット技が[illegible]。ダブルローリング(➡+[illegible])が追加されたが、戦術自体はさほど変わらない。

'97スペシャルチーム
ビリー・カーン

中間距離でケンセイしながら[illegible]戦術。[illegible]は、上昇時にヒットすれば、空中での追撃が可能に。

八神チーム

八神(やがみ) 庵(いおり)



主軸となる攻撃に欠けるが、攻め手は豊富。相手に合わせて使いわければ、自分のペースで闘うことができる。

八神チーム

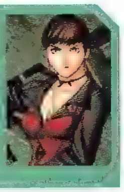
マチュア



エボニーティアースを盾に、ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック→必殺技で闘うのが基本。守りはやや苦手。

八神チーム

バイス



打撃技が増え、前作よりかなり使いやすくなった。コマンド投げも健在なので、さまざまな状況に対処しやすい。

おやじチーム

ハイデルン



連続技はないに等しく、連係を仕掛けるのも難しい。ヒット&アウェイ戦法で地道に闘っていくことになる。

おやじチーム

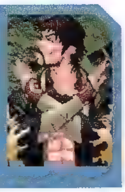
タクマ・サカザキ



守りが弱いので、攻めを持続させることが重要。ただし、弱・飛燕疾風脚はスキが大きくなっている。

おやじチーム

草薙柴舟(くさなぎさいしゅう)



連係で相手を固めつつ、近距離立ち強パンチ→轟斧(➡+Ⓐ)→大蛇薙という強力な連続技を狙うのがセオリー。

アメリカンスポーツチーム

ヘビィ・D!



連射可能なしゃがみ弱キックに、しゃがみガード不能の特殊技とガード不能技を混ぜれば、接近戦でペースをにぎれる。

アメリカンスポーツチーム

ラッキー・グローバー



リーチのある基本技と、出るのは遅いが発射後のスキが小さい飛び道具を使った、中間距離での闘いが主体。

アメリカンスポーツチーム

ブライアン・バトラー



小まわりは利かないが、一気に大ダメージを与えられる爆発力がある。今回もスクリューボディプレスが主力武器。

エディット専用キャラクター

ルガール・バーンシュタイン



基本技は、リーチが長い反面、動作は遅い。中間距離をたもち、相手の攻撃をツブしていくように闘うことになる。

エディット専用キャラクター

矢吹真吾(やぶきしんご)



ガード不能技の鉈研ぎが加わった。しかもヒット後の追撃が可能なので、[illegible]車 未完成などで大ダメージを狙える。

隠しキャラクター

'95 草薙(くさなぎ) 京(きょう)



闇払いを使用できるもののスキが大きい。鬼焼きと轢車に無敵時間があり、ノーマルよりも守りが強化されている。

隠しキャラクター

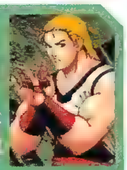
テリー・ボガード(裏)



[illegible]ほどリーチの長いファイヤーキックの存在が最大の強み。

隠しキャラクター

アンディ・ボガード(裏)



幻影不知火や撃壁背水掌はないが、専用超必殺技である男打弾が[illegible]力を誇る。飛翔拳も画面端まで飛ぶ。

隠しキャラクター

ジョー・ヒガシ(裏)



ハリケーンアッパーは画面端まで飛ぶ反面、スキが大きい。黄金のかかとも削除されており、やや戦力不足。

隠しキャラクター

リョウ・サカザキ(裏)



虎煌拳が画面端まで飛ぶうえ、空[illegible]煌拳も使用可能。虎咆の性能も[illegible]ルより高く、安定した守りを見せる。

隠しキャラクター

ロバート・ガルシア(裏)



主力であった飛燕旋風脚が削除されているのは痛い。画面端まで届く龍撃拳の使いかたが、勝敗をわけるポイント。

隠しキャラクター

ユリ・サカザキ(裏)



しゃがみガード不能の燕翼(➡+Ⓑ)や、移動投げである百烈びんたなど、相手のガードをくずす技を多く持つ。

隠しキャラクター

不知火(しらぬい) 舞(まい)(裏)



基本戦術はノーマルとほとんど同じだが、龍炎舞にダウン効果があるので、相手の起き上がりを攻める機会が多い。

隠しキャラクター

ビリー・カーン(裏)



対空性能にすぐれた雀落としが使用可能。旋円殺棍や火龍追撃棍などが削除されたが、戦法はノーマルと変化なし。

隠しキャラクター

乾(かわ)いた大地(だいち)の社(やしろ)



ある意味、基本技によるケンセイとコマンド投げがすべて。一部のコマンド投げは、前作から性能が変化している。

隠しキャラクター

荒(あ)れ狂(くる)う稲光(いなびかり)のシェルミー



「むげつのらいうん」の出現時間が短くなったが、戦法にさしたる影響はなく、前作と同じように闘うことが可能。

隠しキャラクター

炎(ほのお)のさだめのクリス



「ししをかむほのお」後の超必殺技での追撃が不可能になった。それでも多彩な攻めを活用すれば十分闘える。

CPU専用キャラクター(※)

オメガ・ルガール



バリアにもなる飛び道具のグラビティスマッシュと、突進スピードが異常に速いバニシングラッシュが主力武器。

※……ネオジオ、ネオジオCD、PS、DC版のみ使用可能

Column

変化する演出 PART1 (P.258へつづく)

以下の技は、特定の条件でその形態が変化する。

●最終決戦奥義"無式"(京)

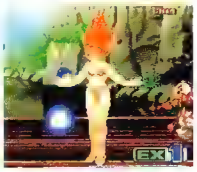
ヒット時、フォロースルーに入る直前からボタンを連打していると、フォロースルー中に「歴史がちがうんだよ」と言う。『KOF'97』でも実行可能。

●パワーMAX版シャイニングクリスタルビット(アテナ)

ランダムで、アテナの衣装が水着になる。

●ドリル/パワーMAX版ドリル(山崎)

動作中にボタンを連打していると、笑いつづけるフォロースルーになる。



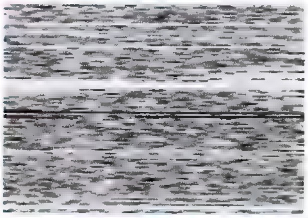
◀これがアテナの水着姿。やはり元ネタは、横スクロールアクション『アテナ』なのか?(主人公アテナの初期装備が水着だった)

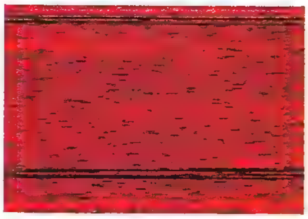
ストーリーデモについて

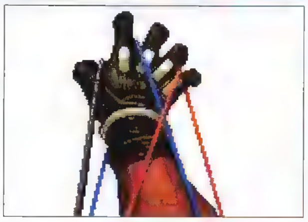
ストーリーデモは全チームで共通。ステージ7対戦前にルガール登場シーンが、ステージ7対戦後にエンディングが流れる。また、スタッフロールのあとには、使用チームに合わせたイラストが表示される。

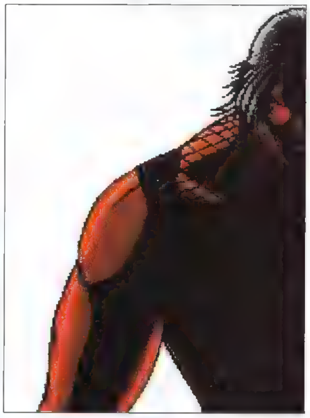
ステージ1〜6









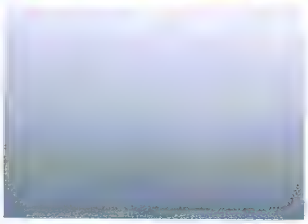
ステージ7（vs オメガ・ルガール）





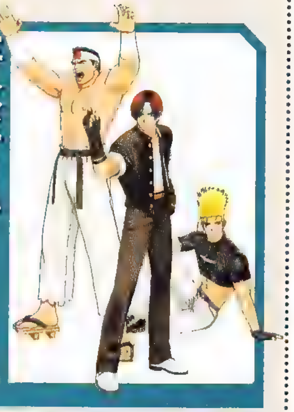








主人公チーム




餓狼伝説チーム




龍虎の拳チーム






怒チーム





キムチーム





八神チーム





サイコソルジャーチーム





オロチチーム





おやじチーム



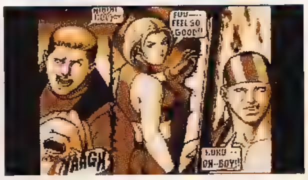


女性格闘家チーム





'97スペシャルチーム

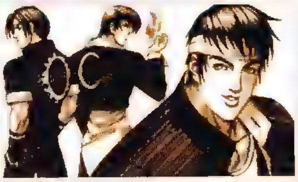




アメリカンスポーツチーム



真吾チーム
（真吾、京、庵）



ルガールチーム
（ルガール、マチュア、バイス）



三種の神器チーム
（京、庵、ちづる）



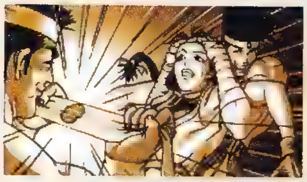
ヒーローチーム
（京、テリー、リョウ）



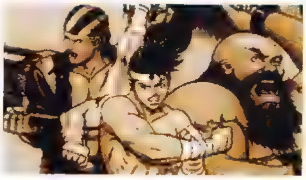
No.2チーム
（紅丸、アンディ、ロバート）



No.3チーム
(大門、ジョー、ユリ)



連打でGOチーム
(ジョー、チャン、ビリー)



野球チーム
(ラルフ、マリー、ラッキー)



お父さんチーム
(キム、柴舟、タクマ)



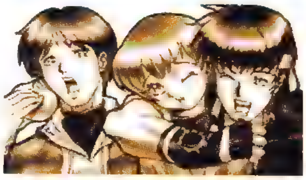
大蛇薙チーム
(京、柴舟、クリス)



サカザキ親子チーム
(リョウ、ユリ、タクマ)



ティーンチーム
(拳崇、クリス、真吾)



女性オロチチーム
(シェルミー、マチュア、バイス)



草薙流古武術(?)チーム
(京、柴舟、真吾)



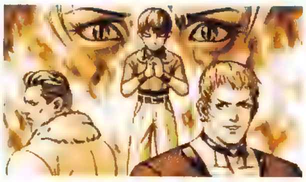
お笑いチーム
(ロバート、拳崇、チョイ)



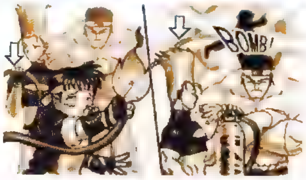
色物チーム
(チン、チャン、チョイ)



男性オロチチーム
(社、クリス、山崎)



偽主人公チーム
(真吾、紅丸、大門)



新怒チーム
(レオナ、ラルフ、ハイデルン)



新ヒロインチーム
(ユリ、アテナ、舞)



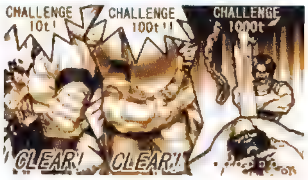
**その他の
メンバー構成のチーム**



キャップチーム
(テリー、クラーク、ラッキー)



破壊力チーム
(ラルフ、チャン、ブライアン)



4月8日お誕生日チーム
(キング、マチュア、真吾)



Column
変化する演出 PART2
(P.255からのつづき)

●強・百壱式・朧車 未完成(真吾)
ランダムで、3ヒット目がガード不能になる。なお、ガード不能になったときは、かならず着地に失敗する。

●百拾五式・毒咬み 未完成(真吾)
ランダムで、『KOF'97』仕様の"最初のヒジにも攻撃判定がある"毒咬みが出る。

矢吹真吾（やぶきしんご）



ルガール・バーンシュタイン



オメガ・ルガール



草薙 京
テリー・ボガード(裏)
アンディ・ボガード(裏)
ジョー・ヒガシ(裏)
リョウ・サカザキ(裏)
ロバート・ガルシア(裏)
ユリ・サカザキ(裏)
不知火 舞(裏)
ビリー・カーン(裏)
乾いた大地の社
荒れ狂う稲妻のシェルミー
炎のさだめのクリス

スタッフロール

スタッフロールが流れるのは、ステージ7対戦後のデモの直後。スタッフロール中は、以下のイラストのうち3枚がランダムで表示される。





Column 勝負前のひととき PART2(P.253からのつづき)

ジョーvsキング



ジョー「ガァーハッハッハッハッハッハ」

キング「はぁ……アッタマ痛いね」

ユリvsタクマ



タクマ「はっはっはっ」

ユリ「おとうさん! もう!」

タクマ「チェストー!」

ラルフvsクラーク



ラルフ「いくぜクラーク!」

クラーク「おう!」

ラルフ&クラーク「クロスチェンジャー!」

アテナvs拳崇



拳崇「うぅ～ん♥」

拳崇「アテナ～♥」

アテナ「んもう! はずかしいなぁ!」

拳崇vs鎮



拳崇「ん?」

拳崇&鎮「んぐっ、んぐっ……」

拳崇&鎮「うぐぅ!」

チャンvsチョイ



チャン「うほぉーほほー」
チョイ「ヒャーハッハッハー」



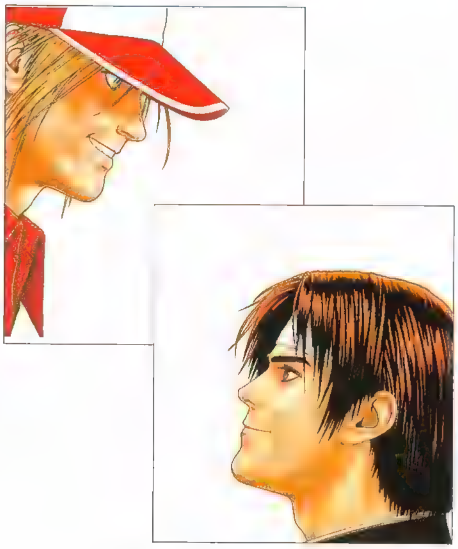
[illegible]



ソフトバンクパブリッシング
「ドリームキャストマガジン」
'99年7月2日号表紙



ドリームキャスト版ソフトジャケット



ソフトパンフレット表紙(京)　裏表紙(テリー)



芸文社「ネオジオフリーク」'98年9月号表紙



芸文社「ネオジオフリーク」'98年10月号表紙



[illegible]



芸文社「ネオジオフリーク」'99年1月号表紙



等身大POP

THE KING OF FIGHTERS '99



ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

発売日●'99年7月22日
基　板●MVS(673メガ)

STORY

またもKOFの招待状が各地の格闘家に届いた。しかし、今回は世界的な盛り上がりが見られないうえに、新ルール「ストライカーマッチ」を採用するという。どこかしらキナ臭さを感じながらも格闘家たちが参加を決めるなか、ハイデルンは大会の裏を探るべく行動を開始していた。

『KOF'98』のゲームシステムを再度見直し、ストライカーマッチやカウンターモードなど、まったく新たなアイデアを導入した、新生『KOF』。ストーリーも"オロチ編"から"ネスツ編"へと移行し、それにともない、主人公が草薙　京から新キャラクターのK'に変わったことでも話題を呼んだ。

GAME SYSTEM

●ストライカーマッチの採用

3人1組だったチームバトルシステムが、4人1組のストライカーマッチに変更された。しかし、試合自体はこれまでどおり3対3で行なわれ、残りのひとりはストライカー(次項参照)となる。

●ストライカーシステム

ストライカーに設定したキャラクターが援護してくれるシステム。地上にいて行動可能な状態のときにⒷ+Ⓒを押すとストライカーを呼び出せるが、そのさいにストライクボムをひとつ消費する。なお、ストライクボムはチーム内で共有。ステージ開始時には3つあり、使用キャラクターがひとり負けるとひとつ補充される。

援護行動はストライカーごとに決まっており、具体的には下記の5タイプのいずれか。おもに攻撃タイプ(ⓐ)や固定タイプ(ⓑ)のストライカーを使い、"ストライカーの攻撃→メインキャラクターの攻撃"といった連続技や連係を狙っていくことになる。そのほか、呼び出し動作中は、メインキャラクターが「投げに対して無敵」&「打撃に対して下半身無敵(ジョンは全身無敵)」となるので、反撃手段として活用することも可能だ。

■ストライカーの援護行動

ⓐ相手を攻撃する
ⓑ相手の動きを固定する
ⓒ相手のパワーゲージを減らす
ⓓ味方のパワーゲージをためる
ⓔ味方の体力を回復させる



◀多段攻撃するストライカーなら、使用キャラクターで同時に攻撃することも可能。



◀ストライカーの攻撃で吹き飛んだ相手は、たいてい空中で追撃できる。

●かわし移動

緊急回避動作や攻撃避けにかわる回避行動。一定距離を前進する"かわし移動・前方"(Ⓐ+Ⓑ)と、一度跳び退いてからすばやく前にステップする"かわし移動・後方"(←+ⒶⒷ)の2種類がある。

かわし移動・前方は、移動距離こそ短いものの、動作開始からしばらくは無敵状態(投げられ判定もない)であるうえ、相手をすり抜けることもできるので、前作の緊急回避(前方)と同じような感覚で使用可能。終わりぎわにスキがあるが、これも前作の緊急回避動作と同様、たいていのキャラクターのしゃがみ弱キックは当たらないようになっている。また、動作中に攻撃ボタンを押せば、専用の"かわし移動攻撃"をくり出す。

かわし移動・後方は、跳び退いているあいだはあらゆる攻撃に対して無敵だが、もどってくるときは完全に無防備なので使いかたがやや難しい。跳び退きの着地をキャンセルして必殺技を出せばそこで動作が終わるため、使いかたしだいでは安全に間合いを離すことも可能。



◀なぜかK'とウィップには、かわし移動・前方のあいだに無敵時間がほとんどない。



▶かわし移動・後方は、相手の技をかわして反撃するのに利用できる。

●パワーゲージ

基本的に前作のアドヴァンストモードにおけるパワーゲージと同じもの。ただし、つぎのメンバーにストックを引き継ぐことはできない。また、アドヴァンテージシステムが廃止されたので、最大ストック数は3つまでとなっている。

●カウンターモード&アーマーモード

カウンターモードはⒶ+Ⓑ+Ⓒで、アーマーモードはⒷ+Ⓒ+Ⓓで発動。どちらも発動させるときにパワーゲージのストックを3つ消費するが、一定時間、以下の効果を得ることができる。

■両モード共通効果

ⓐ攻撃力が上がる
ⓑ攻撃時のヒットバックが大きくなる
ⓒ発動中、および終了後から一定時間は、パワーゲージが消滅する
ⓓ基本技の出ぎわやダッシュ中に攻撃を受けるとカウンターヒットとなる
ⓔ各種ガードキャンセルが不可能になる
ⓕ吹き飛んだ相手が高く浮くようになる

■カウンターモード専用効果

ⓐキャンセルのかかる技が多くなる

かわし移動攻撃がキャンセル可能になるのに加えて、特定の特殊技や必殺技が超必殺技でキャンセル(=スーパーキャンセル)できるようになる。ただし、スーパーキャンセルは受付時間内であればいつでも実行可能なので、必殺技がヒットしたときにタイミングよくスーパーキャンセルしなければ連続技にならない場合も。



◀たとえば真吾。まずは本来3ヒットする錵研ぎを当てて……。



◀2ヒットしたところでスーパーキャンセルをかけて、駆け鳳燐を出す。



◀あとは朧車 未完成などで追撃。これでかなりのダメージを与えられる。

ⓑ超必殺技が何回でも使用可能になる

パワーゲージのストックを消費することなく、何回でも超必殺技が使用できるようになる。カウンターモード中に出す超必殺技は、攻撃判定発生までの時間が通常とは異なるほか、発動時に画面暗転の演出が入らないなどのちがいがある。

ⓒパワーMAX版超必殺技は使用不可能に

たとえ体力ゲージが点滅していても、パワーMAX版超必殺技は使用できない。

■アーマーモード専用効果

ⓐのけぞらなくなる

相手の攻撃を食らっても吹き飛びやのけぞりポーズをとらず(転倒は起こる)、直後から行動可能になる。「攻撃が最大の防御」という傾向が強い『KOF』において、相手の攻撃を食らってもすぐに反撃できるアーマーモードは、非常に有効に思える。しかし実際のところは、持続時間が短く(攻撃を食らうたびに持続時間が減少する)、技を出す途中に攻撃を食らうとニュートラルポーズにもどってしまう、ということもあってか、使い手はいまひとつ。

ⓑケズられなくなる

相手の必殺技や超必殺技をガードしても、体力をケズられなくなる。

ⓒかわし移動攻撃の性能が変化

アーマーモード中のかわし移動攻撃は、ヒットしたときには相手を追撃可能な状態で吹き飛ばし、ガードされたときには相手の体力をケズるようになる。

ⓓ超必殺技は使用不可能に

発動時にパワーゲージが消滅するうえ、カウンターモードのような効果もないため、超必殺技は使用不可能。

●ガードキャンセル緊急回避動作

性質は前作のものとほとんど同じ。ただし、動作中に攻撃ボタンを押すと、かわし移動攻撃が出せるようになっている。

●ガードキャンセルふっとばし攻撃

前作のものとほとんど変わらないが、攻撃力がゼロになり、ヒットしても相手を吹き飛ばすだけになった。

●超必殺技

超必殺技は、体力ゲージが点滅しても使用できず、パワーゲージのストックをひとつ消費することでのみ使用可能(体力ゲージが点滅しているときに出すと、パワーMAX版超必殺技になる)。なお、カウンターモード中なら、いくらでも出せる。

●挑発

スタートボタンで出すのは相変わらずだが、何の効果もない行動になった。

●バトルアビリティ

対CPU戦のみに存在する"プレイの点数"。ステージ終了ごとに表示され、隠しキャラクターの出現条件にも影響する。

●コンティニューサービス

サービス内容を自分で選ぶことができるようになった。また、サービス項目も、以下の3種類に変更されている。

ⓐ敵体力3分の1
ⓑパワーゲージMAX(=パワーゲージがつねに満タンの状態になる)
ⓒストライカーMAX(=ストライカーを何回でも呼び出せるようになる)

●削除されたシステム

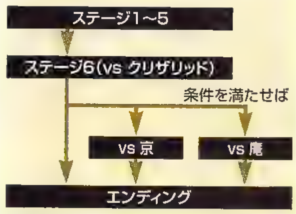
以下のシステムは、本作で削除された。

ⓐアドヴァンストモードとエキストラモードの選択
ⓑ緊急回避動作(かわし移動に変化)
ⓒ攻撃避け&カウンター攻撃(〃)
ⓓパワーMAX状態(カウンターモード&アーマーモードに変化)
ⓔ援護攻撃(ストライカーシステムに変化)
ⓕ空中ガード
ⓖアドヴァンテージシステム

●対CPU戦

下図のような流れで行なう。

■対CPU戦の流れ



SECRET FEATURE

●CPU京or庵が乱入

デフォルトの(=最初から用意されている)8チームのいずれかで一度もコンティニューをせずに進み、ステージ6対戦後にバトルアビリティが以下の数値に達していると、京か庵が乱入してくる。

ⓐ200～279……八神　庵が乱入
ⓑ280以上……草薙　京が乱入

●勝利ポーズの選択

ラウンド勝利時に、弱パンチ、弱キック、強パンチボタンのいずれかを押しつづけると、使用キャラクターがそのボタンに対応した勝利ポーズをとる。

●隠しキャラクターの使用方法

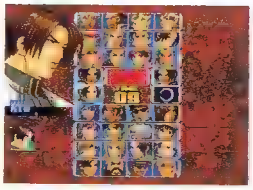
右記の手順を踏めば、隠しキャラクターである京と庵が選択できるようになる。なお、それぞれの❶❷は、❸のコマンドを受付可能にするための手順。一度行なってしまえば、基板の電源を切るまでは❸だけで隠しキャラクターが出現する。

【草薙　京】
❶ルーレットチームエディットで、K'、マキシマ、紅丸、真吾、ウィップ、京－1、京－2のなかから3人以上を選出する
❷上記のチームで1回以上勝利する(対CPU戦でも対2P戦でも可)
❸キャラクター選択画面で、「?」にカーソルを合わせたあと、スタートボタン、⬅、➡、⬆、⬅、⬇、➡の順に入力する

【八神　庵】
❶ルーレットチームエディットで、レオナ、アテナ、包、香緋、香澄、キム、ジョンのなかから3人以上を選出する
❷上記のチームで1回以上勝利する(対CPU戦でも対2P戦でも可)
❸キャラクター選択画面で、「?」にカーソルを合わせたあと、スタートボタン、➡、⬅、⬆、➡、⬇、⬅の順に入力する



◀❶❷が満たされているキャラクターは、タイトル画面に頭文字が表示される。


◀❸を実行すると、太陽のマークが京に、月のマークが庵になる。

Column 隠しキャラクターになった京と庵

その圧倒的な人気により、『KOF』シリーズを引っ張ってきた京と庵だが、『KOF'99』では隠しキャラクターとなっている(京-1, 京-2をのぞく)。当然、発売当初は使用キャラクターとして選べなかったわけで、はじめて本作にふれたとき、多くのファンが驚いていたものだ(もっとも、キャラクター選択画面の太陽と月のマークが、ふたりの存在をアピールしてはいたが……)。

前作まではシリーズを通しての中心人物だった彼らがこんなあつかいを受けたのは、開発スタッフが『KOF'99』で"ネスツ編"をはじめるにあたって、『KOF'98』までの"オロチ編"のイメージを払拭したかったかららしい。なにしろ開発当初、京と庵は『KOF'99』には登場しない予定だった。しかし、ある意味『KOF』の象徴とも言えるふたりがいないのはさすがに……とスタッフが思い直し、隠しキャラクターとして登場させることで落ち着いたのだ。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』

■38,000円　■'99年9月23日発売

内容はアーケード版と同じだが、新たにシングルオールモードやプラクティスモードが追加された。アーケード版で隠しキャラクターだった京と庵は、はじめから使用可能。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐCPU京or庵が乱入
ⓑ勝利ポーズの選択

ドリームキャスト版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION』

■5,800円　■2000年3月30日発売

エフェクトなどがアーケード版とやや異なるものの、ゲーム自体の再現度はわりと高い。ベースとなったのはネオジオCD版だが、「EVOLUTION」の名がついているだけあって、多数の追加要素が存在する。なかでも目玉となるのが、ストライカー専用キャラクターである"エキストラストライカー"の追加。大門五郎やビリー・カーンといった、アーケード版にいなかった12人がエキストラストライカーとして登場する(→P.264)。そのほかの変更点は、クリザリッドが使用可能になったこと、背景の3D化、サバイバルモードの追加など。また、ネオジオポケットカラー専用ソフト『バトル DE パラダイス』から、エキストラストライカーのデータを転送してくることも可能だ。


▲天童　凱&霧島　翔は『バトル DE パラダイス』との連動やホームページからのダウンロードで、選択可能になるキャラクター。


◀クリザリッドは、最初から選択できるようになっている。対CPU戦でも使用可能なのはDC版だけ。


▲オープニングデモも、エキストラストライカーのイラストを使ったものに変更されている。

SECRET FEATURE

ネオジオ版と同じ。

ネオジオCD版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』

■6,800円　■'99年12月2日発売

基本はネオジオ版と同じだが、技の性能などが再調整されている。新たにアートギャラリーも追加された。


▶K'やウィップのかわし移動にも無敵時間が存在するので、飛び道具を簡単にかわせる。


◀ストライカーをからめた連続技のなかには、アーケード版と入力タイミングが異なるものも。


▲アートギャラリーには、イラストや開発中のグラフィックが盛りだくさん。イラストだけでも40点以上が収録されている。

SECRET FEATURE

ネオジオ版と同じ。

プレイステーション版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』

■5,800円　■2000年3月23日発売

ネオジオCD版をベースに移植。さらに、キャラクターのカラーを自由に設定できるカラーエディットモードや、対戦前デモの音声が聞けるボイスモードが追加された。


▲ネオジオCD版ではモノクロだったアートギャラリーのイラストが、カラー化されている。


◀カラーエディットモードで作成したカラーのキャラクターを実際に使用することも可能だ。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐCPU京or庵が乱入
ⓑ勝利ポーズの選択

●クリザリッド使用方法

以下の手順を踏めば、クリザリッドが選択できるようになる。

❶対CPU戦のクリアデータをロード
❷対2P戦かプラクティスモードのキャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながら○、×、△、□の順に押す

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　出場キャラクター

主人公チーム

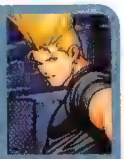

K'

ジャンプ弱キックとジャンプ強キックの性能が高く、ほとんどの状況で飛びこみが攻めの起点となる。

主人公チーム

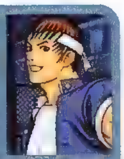

マキシマ

コマンド投げと威力の高い打撃技に頼る、爆発タイプのキャラクター。打撃投げ技を多く持っているのも特徴だ。

主人公チーム


二階堂紅丸

コマンド投げが削除され、攻めの手段がひとつ消えた。しゃがみ弱キックからの連続技がメインの攻撃手段となる。

主人公チーム


矢吹真吾

連続技は強力なものがそろっている。ただし、ガードされたときのスキが大きい技が多いので、使いどころが重要。

餓狼伝説チーム

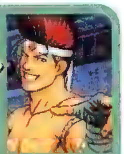

テリー・ボガード

パワーウェイブが画面端まで飛ぶように変更された。しゃがみガード不能の特殊技も加わり、柔軟な攻めが可能に。

餓狼伝説チーム


アンディ・ボガード

基本戦術に影響するような大きな変更点はなし。相変わらず、撃壁背水掌と幻影不知火がメインの攻め手。

餓狼伝説チーム


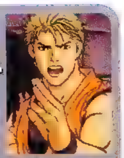
ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーのスキが増加。基本技、スラッシュキック、黄金のかかとを使い、中間距離で闘うことになる。

餓狼伝説チーム


不知火 舞

基本技は安定した強さを持つ。前進しながら攻撃する紅鶴の舞(↘+Ⓑ)がキャンセル可能になり、連続技が強化された。

龍虎の拳チーム


リョウ・サカザキ

ケンセイに[illegible]

龍虎の拳チーム


ロバート・ガルシア

[illegible]ガード不能の[illegible]

龍虎の拳チーム


ユリ・サカザキ

[illegible]

龍虎の拳チーム


タクマ・サカザキ

ひたすら[illegible]

怒チーム


レオナ

相手に[illegible]るハートアタックが[illegible]加された。[illegible]しているあいだ、相手はガードができなくなる。

怒チーム

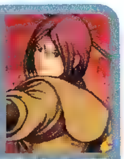

ラルフ

[illegible]ややい使いにくくなったが、[illegible]法はさほど変わっていない。

怒チーム


クラーク

[illegible]により、[illegible]もやや強化されている。

怒チーム


ウィップ

[illegible]パンチが攻撃の主力となる。

サイコソルジャーチーム


麻宮アテナ

[illegible]痛い。「KOF'96」までのように、基本技とサイコボールの連係で闘うことに。

サイコソルジャーチーム


椎 拳崇

手軽に強力な連続技ができる穿弓腿や、連発するだけで相手を強制ガードさせる龍連打など、高性能な技がそろっている。

サイコソルジャーチーム


鎮 元斎

相変わらず、相手に合わせて闘う迎撃タイプ。中間距離をフラつきながら、攻撃のチャンスをうかがうのが基本。

サイコソルジャーチーム


包

さまざまな軌道を持つ飛び道具がウリ。逃げまわりながら飛び道具を撃つのが定石なので、読みが重要になる。

女性格闘家チーム


キング

[illegible]

女性格闘家チーム


ブルー・マリー

[illegible]

女性格闘家チーム


藤堂香澄

[illegible]

女性格闘家チーム


李 香緋

[illegible]

韓国チーム


キム・カッファン

しゃがみ[illegible]性能が低下したうえに、[illegible]続技の幅がせばまっている。

韓国チーム


チャン・コーハン

[illegible]鉄球大回転を狙うと効果的。

韓国チーム


チョイ・ボンゲ

[illegible](➡+Ⓐ)が加わり戦力アップ。

韓国チーム


ジョン・フーン

[illegible]を持つ技を出すことができる。

エディット専用キャラクター


草薙 京-1

間合いはスキが大きく使いづらい。特殊技で[illegible]のケンセイと、七拾五式 改や鬼焼きを[illegible]

エディット専用キャラクター

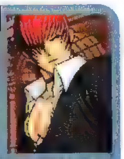

草薙 京-2

[illegible]

CPU専用キャラクター(※)


草薙 京

[illegible]ほうが全体的にスキは少ない。

CPU専用キャラクター(※)


八神 庵

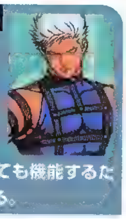
しゃがみ弱パンチ[illegible]キャンセル不可能になり、[illegible]らに少なくなってしまった。

※……隠しコマンドで使用可能

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99出場キャラクター

CPU専用キャラクター(※)

クリザリッド



振り上げた脚から竜巻を放つテュホン・レイジが強力。対空技としても機能するため、これだけでも闘える。

※……PS、DC版の一部のモードのみ使用可能

Column エキストラストライカー全集

DC版で追加されたエキストラストライカーをここで紹介しよう。そのうちのほとんどのキャラクターは『KOF2000』でアナザーストライカーとして登場しているが、草薙　京SPと麻宮アテナSPのふたりは、DC版『KOF'99』でしか見ることができない完全なオリジナルキャラクターだ。

セス



『KOF2000』への出場が決まっていた新キャラクターが、DC版に先行登場。オヤジっぷりがイイ感じのエージェントだ。

ヴァネッサ



セス同様『KOF2000』の新キャラクターだが、ひと足早く参戦。対戦格闘ゲームでは珍しい、30代の女性キャラクター。

草薙　京SP



クローン京でもオリジナル京でもない、第4の京。全国のファンの夢である京オンリーのチームが結成できるようになった。

大門五郎



『KOF'98』までは主人公チームの一角をになっていた大門が復活。やっぱりゲタを履いたまま、上半身ハダカでの登場だ。

神楽ちづる



オロチ編が終了して、すっかり出番がなくなってしまった彼女。復活したのはいいが、ミョーな踊りを見られないのは残念?

麻宮アテナSP



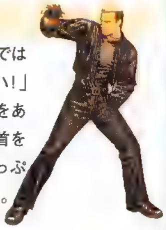
セーラー服姿で闘うアテナを見ることができるのは、DC版の『KOF'99』だけ。ファンならば、これだけでも買いだろう。

ビリー・カーン



『KOF』には、なぜか飛び飛びで登場するビリー。またしても使用キャラクターからはずされた恨みをDC版で晴らせるか?

山崎竜二



ストライカー動作では「ギャーハッハッハ!」とキレた笑い声をあげながら相手の首をしめる彼。壊れっぷりは相変わらずだ。

アルフレッド



『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』より参戦の飛行機乗り。攻撃後は、なぜか自分の力で空へと飛び去る。

フィオ



こだわりの描きこみが魅力のアクションゲーム『メタルスラッグ2』からの登場。ゲームが変わって、グッとかわいくなった。

天童　凱



リアル志向の3D対戦格闘『武力』のキャラクター。本作ではじめて2D化されたが、まったく違和感がない(むしろカッコイイ)。

霧島　翔



『KOF'94』より(?)参戦。ある意味、草薙京-0。彼の元ネタについては、P.191に掲載してあるコラムを参照のこと。

ストーリーデモについて

ステージ5対戦前、ステージ6対戦前、ステージ6対戦後、庵or京乱入時のデモは、各チームでほとんど同じなので、まとめて掲載する(チームごとにセリフが異なるシーンでは、各チームのセリフを並べて記載)。

ステージ1～4

クリザリッド「経過は」
部下「1チーム、良いサンプルが」
クリザリッド「データを見たい」



K'がいるチーム
部下「ただいま」
クリザリッド「ますますか……。次の対戦カードは?」
部下「同レベルの者たちがひかえております」

K'がいないチーム
部下「ただいま」
クリザリッド「ますますか……。次の対戦カードは?」
部下「K'をひかえさせています」
クリザリッド「各部隊は?」

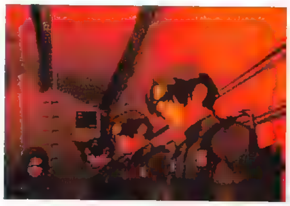


ドライバー「あと十分で到着する」

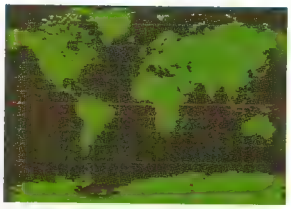




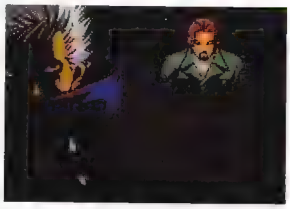
ファントムリーダー「こちらファントムリーダー」



ファントムリーダー「あと五分で積荷を降ろせる」



部下「九割はポイントに到着しました」



部下「残りもそれ程の時間はかからないのではないかと……」
クリザリッド「私もスタンバイする。後を頼む」
部下「ハッ!」

ステージ5



主人公チーム
真吾「どこまでおりて行くんスかね?」
紅丸「さあな……」

餓狼伝説チーム
ジョー「どこまでおりて行くんだ?」
テリー「さあな……」

龍虎の拳チーム
リョウ「どこまでおりて行くんだ?」
ロバート「わけわからんな……」

怒チーム
クラーク「どこまでおりて行くんだ?」
ラルフ「さあな……」

サイコソルジャーチーム
包「どんどんおりてるけど……」
アテナ「不気味ね……」

女性格闘家チーム
香緋「どこまでおりて行くんだろ?」
キング「さあな……」

キムチーム
チョイ「どこまでおりて行くんでヤンスかね?」
キム「さあな……」

草薙　京チーム
京「どこまでおりて行くんだ?」
「さあ……」

八神　庵チーム
「どこまでおりて…………?」
「さあ……」

その他のエディットチーム
「どこまでおりて行くんだ?」【どこまでおりて行くの?】
「さあ……」



オペレーター「……せよ!　応答せよ!　ラルフ!　クラーク!　返事をしろ!」

※女性のみで構成されたエディットチームの場合、【　】内のセリフが流れる
※先頭にキャラクターの名前がないセリフは、使用チームのいずれかのメンバーが話しているもの

副官「だめか……」
ハイデルン「ロストしてどれ位だ」
副官「ジャスト三分です」



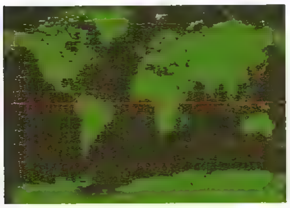
オペレーター「コマンダー！　世界各地で国籍不明車両が移動中！　不審な行動をとっています！」
ハイデルン「どういうことか？」
オペレーター「鮮明ではありませんが、衛星からの画像を出します！」



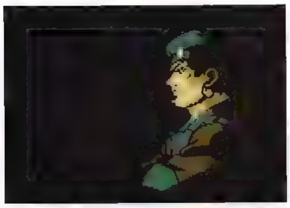
オペレーター「拡大します」



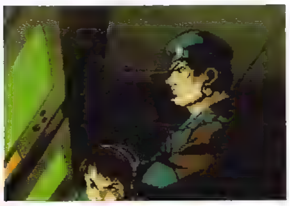
ハイデルン「これは……草薙京！」
オペレーター「不審車両からおりたところをとらえました」



オペレーター「同じような現象が各国で確認されています」



ハイデルン「裏大会として開催されたとしか考えられない今回のKOF。各国に存在する草薙京。一体何が……？」



副官「何とかラルフ達と連絡を取れ！　ロストしたポイントは？」
オペレーター「ポイント……70599です」



主人公チーム
マキシマ「やっと止まったみたいだぜ」
真吾「どれくらいおりました？」
紅丸「さあな……。何だ!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

餓狼伝説チーム
アンディ「やっと止まったみたいだな」
ジョー「どれくらいおりた？」
テリー「さあな……。何だ!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

龍虎の拳チーム
タクマ「やっと止まったみたいだな」
ユリ「どれくらいおりたのかしら？」
リョウ「さあな……。何だ!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

怒チーム
ウィップ「やっと止まったみたい」
ラルフ「どれくらいおりた？」
クラーク「さあ……。何だ!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

サイコソルジャーチーム
拳崇「やっと止まったみたいやな」
包「どれくらいおりたんだろ？」
鎮「見当つかんのう……何じゃ!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

女性格闘家チーム
マリー「やっと止まったみたいだわ」
香澄「どれくらいおりたのかしら？」
香緋「全然わかんないよ。何!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

キムチーム
チョイ「やっと止まったみたいでヤンス」
チャン「どれくらいおりたんだ？」
ジョン「さぁ……。これは!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」

草薙 京チーム or **八神 庵チーム** or **その他のエディットチーム**
「やっと止まった」【やっと止まったみたい】
「どれくらいおりた？」
「さあ……。何!?」
アナウンス「お待ちしておりました。ただいまより決勝戦を行います」



主人公チーム
真吾「どういうことです？」
紅丸「わからん……。だが、やらなきゃ帰してくれそうにないな」

餓狼伝説チーム
ジョー「どういうことだ？」
テリー「わからん……。だが、やらなきゃ帰してくれそうにないな」

龍虎の拳チーム
リョウ「どういうことだ？」
ロバート「わからん……。だが、やらなきゃ帰してくれそうにないな」

怒チーム
レオナ「どういうこと？」
ラルフ「わからん……。だが、やらなきゃ帰してくれそうにないな」

サイコソルジャーチーム
拳崇「どういうことや？」
アテナ「わからない……でも、このまま帰してくれそうにないわね」

女性格闘家チーム
マリー「どういうこと？」
キング「わからないね……。でも、やらなきゃ帰してくれそうにないね」

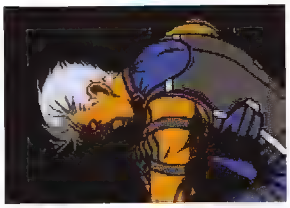
キムチーム
キム「どういうことだ？」
ジョン「わかりません。ただ、どうしても闘わなければいけないみたいですね」

草薙 京チーム
「どういうこと？」
京「真打ち登場か……。やってやるぜ！」

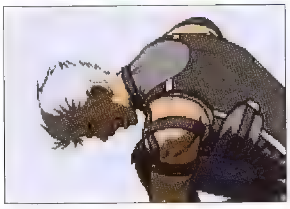
八神 庵チーム
「どういうこと……？」
庵「面白い……。けちらしてやる」

その他のエディットチーム
「どういうこと……？」【どういうこと？】
「わからん……。だが、やらなきゃ帰してくれそうにないな」【わからないわ……。でも、やらなきゃ帰してくれそうにないわね】

ステージ6



クリザリッド「負けた？　この私が!?」



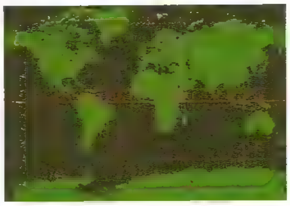
クリザリッド「！！」



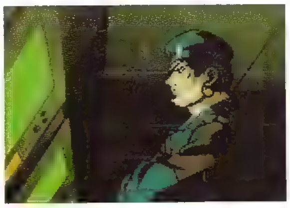
ネスツ幹部「しくじったか……」



クリザリッド「いや……しかし！　配置したクローンを無理にでも動かせば！」
ネスツ幹部「もう手遅れだ」



ネスツ幹部「各地のクローンはおさえられてしまった」



ネスツ幹部「何者かによってな。ここも時間の問題だ」



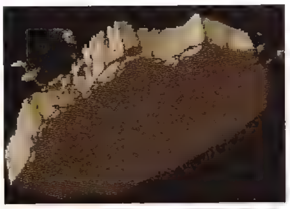
クリザリッド「クッ！」
ネスツ幹部「我々はここを放棄する。ご苦労だった」

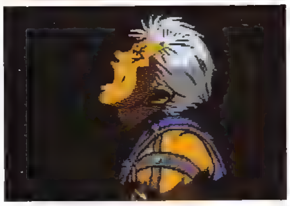


クリザリッド「私はどうすれば？」
ネスツ幹部「クローンにデータを転送することには成功した。今回はここまでとしよう」



ネスツ幹部「あとはその証拠となるものたちを消すだけだ」
クリザリッド「ば……ばかな！」
ネスツ幹部「さらばだ、クリザリッド」





クリザリッド「ばかな……！！」

P.266へ

P.265から

特定の条件(→P.262)を満たしていると、庵か京が乱入してくる。どちらの乱入条件も満たしていなかった場合は、そのままエンディングへ

八神庵 乱入デモ

●対戦前(vs 庵)

ネスツ幹部『ほう……面白いことになりそうだ』



庵「京はどこだ……?」
ネスツ幹部『ここにはいない。だが、そこにいるものたちと戦えば、何かいいことがわかるかもしれんぞ……』



「あいつは……八神庵!」
庵「いいだろう。その話、のってやる」

●対戦後(vs 庵)



庵「キサマらの力でどうにかなるとでも思ったか!」
ネスツ幹部『さすがだな。草薙京ほど楽にはいかんようだ』
庵「当たり前だ! キサマらのいいようにはならん。決してな!」



ネスツ幹部『今回はあきらめるとしよう。だが、油断はせんことだ』



庵「チィッ!」

草薙京 乱入デモ

●対戦前(vs 京)

ネスツ幹部『ほう……面白いことになりそうだ』



京「聞きたいことがある」
ネスツ幹部『そこにいるものたちと戦えば、その話、受けないでもないが……』

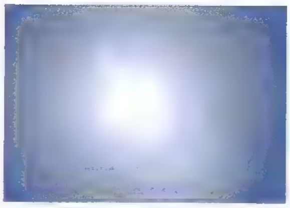


「あいつは……草薙京!」
京「いいだろう。迷惑だろうが、あんたらにはつきあってもらう」

●対戦後(vs 京)



京「てめえら、人の力をいじって何をしようってんだ! 答えろ!」



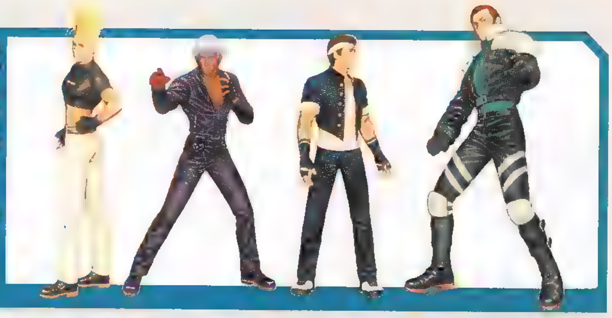
ネスツ幹部『地球意志にも対抗しうる力。これを我らの武力に利用しない手はないのでね。中でもK'には君の力をもっとも反映したつもりだ』
京「ふざけやがって……!」
ネスツ幹部『君の力で我々の計画開始を十年短縮できた。感謝している』



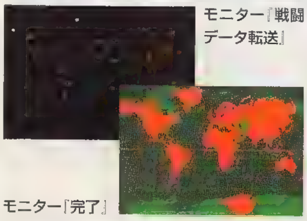
ネスツ幹部『さらばだ、草薙京』
京「クッ!」

エンディング

主人公チーム



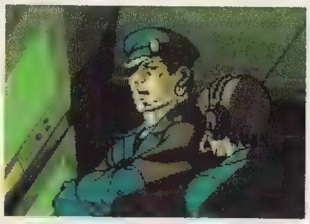
ステージ6・1本獲得後



モニター『戦闘データ転送』
モニター『完了』



クリザリッド「ごくろうだった。K'、マキシマ」
紅丸「? どういうことだ、K'?」
クリザリッド「私はクリザリッド。彼らは私達のスタッフだ。君たちの戦闘データ転送をサポートしてもらった」
真吾「データ? サポート? これってKOFでしょ?」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



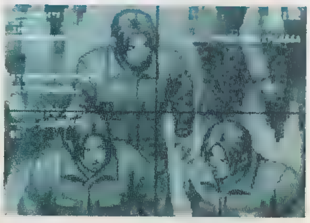
同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー! ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています!」
ハイデルン「スピーカーに出せ!」



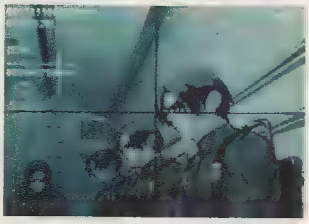
紅丸「やってくれるな。データはどうやって転送したんだ?」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
真吾「そのデータどうするんですか?」



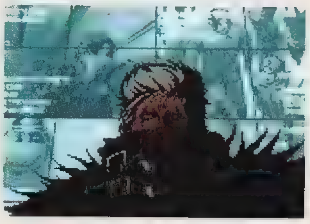
クリザリッド「私たちの兵器を稼動させる。これを見たまえ!」



紅丸「これは……!」



真吾「草薙さん!!」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」
クリザリッド「そこにいるK'は技術の応用で生まれた私のクローンだ」
K'「なに……!」



クリザリッド「何も疑問を感じなかったか? なら両親の顔を思い浮かべることができるか? 子供の頃のことは? そういうことだ」
K'「くっ……」
紅丸「一体何をたくらんでる?」
クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
紅丸「なに!?」
クリザリッド「K'、マキシマ、お前達に最後の任務を与えよう。トリガーデータの作成をサポートせよ」



マキシマ「トリガーデータ?」
クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。クローンとしては最高の任務だと思うが……、どうだK'?」
K'「…………」
クリザリッド「肯定とみなそう。ではいくぞ……!!」

エンディング



ネスツ幹部「我々は<ネスツ>。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」
真吾「みんなとはぐれちゃいましたよ」
紅丸「とにかく急げ！　ここもヤバイ！」



真吾「わあっ！」



紅丸「真吾！」

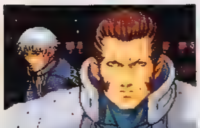




マキシマ「どさくさで逃がしてはくれんか……。K'！　無事か？」
K'「グローブがいかれた」
マキシマ「それじゃ炎がコントロールできないんじゃ……！」



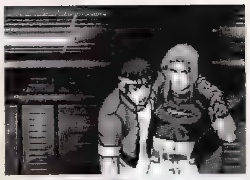
K'「これだけいるんだ。暴走するくらいがちょうどいい。それより何発までは盾になれる？」

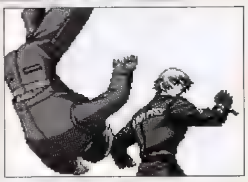


マキシマ「さっきの感じならあと100発はもつ」



マキシマ「……と思うぜ」





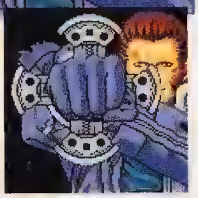




K'「おおおおぉぉぉぉっっっっ！！」







マキシマ「チェックメイトだッ！」

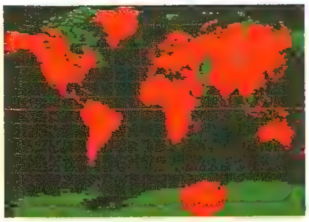


マキシマ「少し手こずったな。無事か？」
K'「炎がおさまらない。オレはいいがおまえ腕が焼けるぞ」
マキシマ「火遊びが好きなんだよ。俺はな」

餓狼伝説チーム



ステージ6・1本獲得後



モニター「戦闘データ転送、完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
テリー「協力？　おまえは？」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
ジョー「データ？　兵器？　これはKOFだろ？」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



ジョー「俺達のデータをどう転送したんだ？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
アンディ「何のために？」
クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」

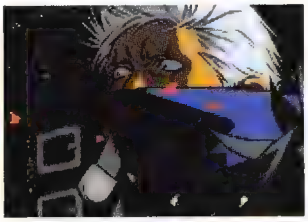


テリー「これは……」



テリー「草薙京！」

クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね。世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
テリー「なんだと！？」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
舞「トリガーデータ？」



クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング

以降はクリザリッドをどのキャラクターが倒したかで分岐する

タイプA（舞でクリザリッドを倒した場合）



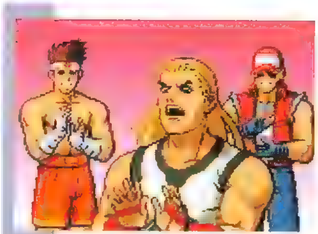
ネスツ幹部「我々は<ネスツ>。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」



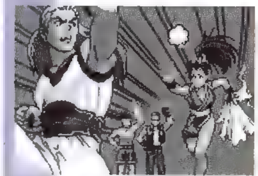
ジョー「ふう……危なかったぜ……！」
テリー「奴もまた孤独な運命か……」
アンディ「何にしてもこれで終わったな……さあ、みんな行こう……」

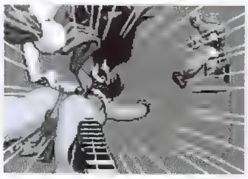


舞「アンディ！　さ、約束通り…………」



アンディ「!!! ま……舞、あれはな……その一……もうちょっと待ってからに……」
テリー&ジョー「ハハハハハ!」
アンディ「わーーーーっ!!」
舞「アンディィイ!!!」





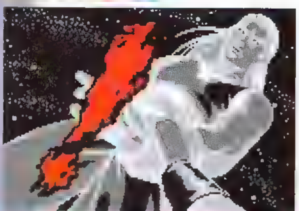




アンディ「お……おい、だいじょうぶ……」



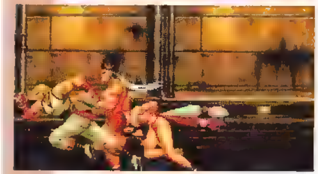
アンディ「あっ!!!」





舞「つかまえたわよ、アンディ!」

タイプB(舞以外でクリザリッドを倒した場合)



ネスツ幹部『我々は<ネスツ>。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……』

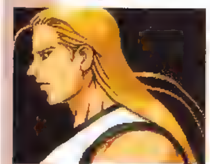




ジョー「ふう…………危なかったぜ……!!」
アンディ「……!! 兄さん!? にいーさぁーーん!!!」



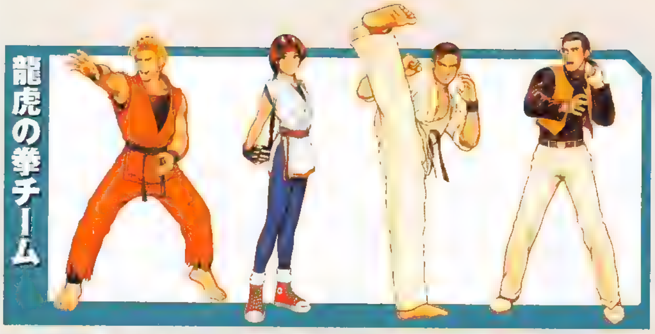
舞「ま……まさか……! 今の爆風に巻き込まれたんじゃ……!!」
アンディ「…………!!」
ジョー「あんなタフな奴が死ぬ訳ねぇよ……心配すんなって……!!」
舞「…………」



アンディ「兄さん…………!」







ステージ6・1本獲得後



モニター『戦闘データ転送』



モニター『完了』



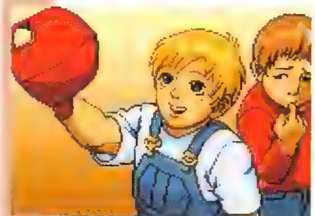
クリザリッド「ご協力感謝する」
タクマ「協力? おまえは何者だ!」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
タクマ「データ? 兵器? 何を言っている? これはKOFではないのか?」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



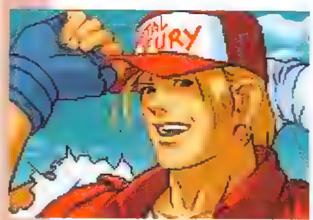




見物人A「よいしょー! うおおーーー!!」
見物人B「おとといきやがれデブチン野郎」
見物人C「ひゃっはー! この街も平和よ!」



ジュリー「はい、お兄ちゃん! お兄ちゃんてものすごく強いね!!」



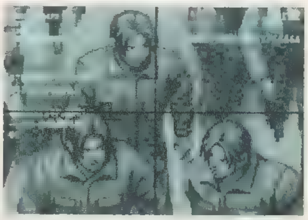
テリー「THANK YOU!!」



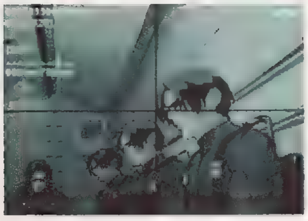
同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー! ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています!」
ハイデルン「スピーカーに出せ!」



リョウ「俺達のデータをどう転送したんだ?」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
ロバート「何のためや?」
クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ!」



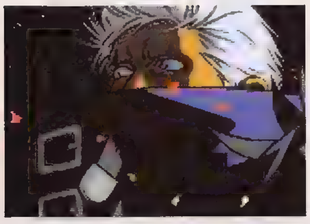
タクマ「これは……」



タクマ「草薙京！」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
リョウ「なんだと!?」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
ユリ「は？　トリガーデータ？　何それ？」



クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング



ネスツ幹部「我々は<ネスツ>。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」



ロバート「逃げるんやー」



ユリ「あっ、お父さん！」





リョウ「親父ーーー！！」
ロバート「師匠ーーー！！」













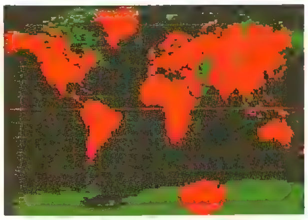
怒チーム



ステージ6・1本獲得後



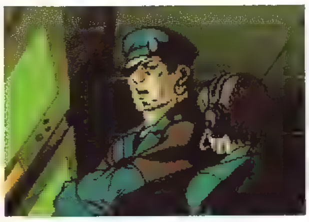
モニター「戦闘データ転送」



モニター「完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
クラーク「協力？　おまえは？」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
ラルフ「データ？　兵器？　これはKOFだろ？」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



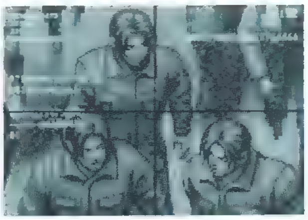
同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



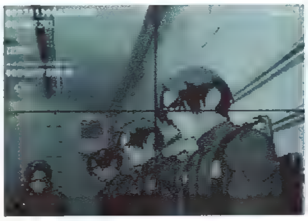
ラルフ「俺達のデータをどう転送したんだ？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
レオナ「何のために？」



クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



クラーク「これは……」



クラーク「草薙京！」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
ラルフ「なんだと!?」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
レオナ「トリガーデータ？」



クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング



ネスツ幹部『我々は＜ネスツ＞。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……』
ラルフ「ウィップは？」
クラーク「やり残した事があるとか……」



クリザリッド「なぜ僕をおいて組織を出たんだ？　セーラ姉さん？」
ウィップ「姉さんじゃないわ。あなたには他人の記憶の一部が移植されていたのよ」
クリザリッド「バカな！　僕は姉さんの弟だ！」
ウィップ「お父さんの顔おぼえてる？」
クリザリッド「お父さん……？」
ウィップ「お母さんの顔も、うかばないでしょう」
クリザリッド「一体誰の記憶が僕に……？」
ウィップ「K'……」



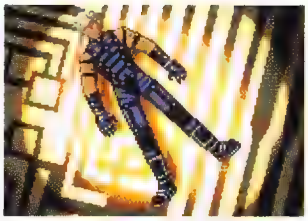
クリザリッド「しかし、あいつは僕のクローン……」



クリザリッド「まさか！」
ウィップ「そう、あなたがK'のクローンなのよ」
クリザリッド「それじゃ姉さんとの思い出もヤツの？」



ウィップ「私も暗示をかけられていた。本当のことは何もわからないの。だから出ていった」
クリザリッド「そうだったのか……」
無線通信『ウィップ、応答しろ』
ウィップ「聞こえます。今から脱出します」
無線通信『急げよ』



ウィップ「あなたとの思い出は大切にしていくわ。これからもずっと」









ハイデルン「何をしていた？」
ウィップ「逃げ遅れた者の中に知人がいました」



ハイデルン「無事だったのか？」
ウィップ「手遅れでした。それでお別れを」
ハイデルン「残念だったな」



ウィップ「いえ、あれで良かったと思っています」

サイコソルジャーチーム



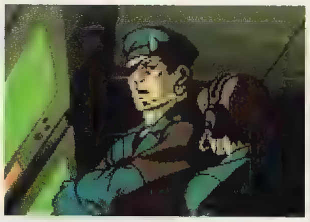
ステージ6・1本獲得後



モニター『戦闘データ転送、完了』



クリザリッド「ご協力感謝する」
アテナ「協力？　あなたは？」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
鎮「……なんじゃと！　なら、このKOFも……」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



拳崇「わいらのデータってのはどない転送したんや？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
鎮「何のためにじゃ？」



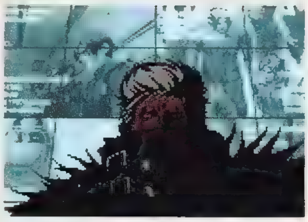
クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



アテナ「これは……」



アテナ「草薙京！」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
包「ほえええええ!?」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
鎮「トリガーデータ？」



クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング

以降はクリザリッドをどのキャラクターが倒したかで分岐する

タイプA（拳崇でクリザリッドを倒した場合）



ネスツ幹部『我々は＜ネスツ＞。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……』



アテナ「！！　あれは！」
拳崇「どないしたんや」

CHAPTER 4-6
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99



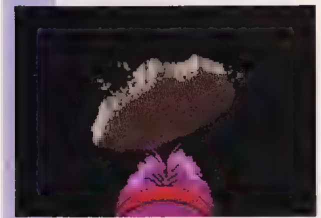
アテナ「出口よ！　ココから出られるわ」
拳崇「アテナ！！！」
アテナ「え？」



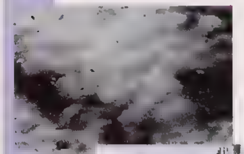
アテナ「キャーーーーッ！」



拳崇「アテナ……！　だ、大丈夫か！」
アテナ「痛……足……が……ケンスウ……私はもういいから逃げて……」
拳崇「あほ言うな！　アテナ置いて行けるわけないやろ！！　クッ、コレもビクともせんし、……こんな時に超能力も使えんとは……」

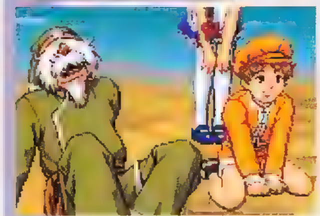


ガラガラガラ！！
拳崇「アテナぁぁぁぁ！！！」

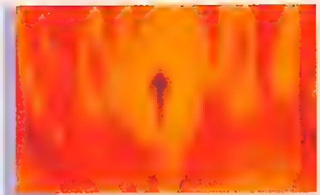




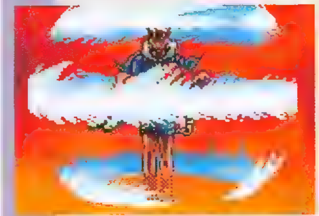




鎮「かおるちゃん、おぬしのおかげで助かったわい。じゃが……」



包「おじいちゃん、アレ！」
鎮「あれは……」



包「ケンスウ……兄ちゃん？　……あれれ……力が抜け……る……」
薫「バオくん？　どうしたの！」
鎮「ケンスウ！　その力は一体……」
拳崇「…………」
バタッ



鎮「おっとっと……これは一体どうしたというんじゃ……バオとケンスウ……何かあるのか……」

タイプB（拳崇以外でクリザリッドを倒した場合）



ネスツ幹部「我々は<ネスツ>。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」
拳崇「アカン……どこもかしこも崩れてもうて、どこが出口か解らん」
鎮「かといって、早う脱出せんとココも、もたないぞい」



薫「アテナさーーん！」
アテナ「！！」



薫「アテナさん！　こっちが出口です」

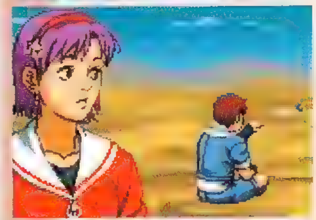


アテナ「かおるちゃん！」







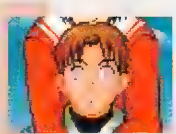




拳崇「結局、力は戻ってこんかった」
アテナ「……そうね」
拳崇「もう、ずっとこのままかもしれへんな」
アテナ「そんなことない！！　……そんなことないよ……」



拳崇「！！！」
アテナ「あせらないで……頑張ろ、力が戻るまで。私も応援するから……ね、ケンスウ」



拳崇「……」
アテナ「ケンスウ？」



バッタリ！
包「あーーーぁ」
鎮「はっはっは、ちょいと薬が強すぎたようじゃのぅ。ともあれ、力になってやってくれ、アテナ」
アテナ「えぇ、お師匠様。だってケンスウは大切な……」

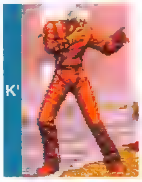


アテナ「『仲間』ですもの」

Column

カラーエディットコンテスト Part1 （P.273へつづく）

2000年の春、PS版『KOF'99』の発売を記念して、「カラーエディットコンテスト」が行なわれた。その内容は、『KOF2000』にも登場するであろうキャラクターのオリジナルカラーを、カラーエディットモードで作成して応募。優秀作品は『KOF2000』で実際に採用される、というものだった。結局、このコンテストでは10作品が入賞。下に紹介しているのが入賞したカラーで、これらは、『KOF2000』のキャラクター選択画面において、Ⓒ Ⓓ 同時押しでキャラクターを選べば見ることが可能だ。









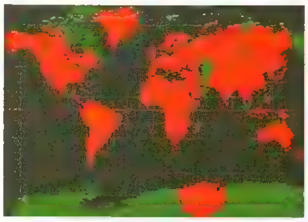
女性格闘家チーム



ステージ6・1本獲得後



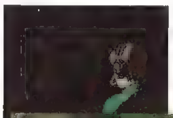
モニター「戦闘データ転送」



モニター「完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
キング「協力？　おまえは？」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
マリー「データ？　兵器？　これはKOFじゃないの？」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



同時刻
副官「各隊配置完了しました」



ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



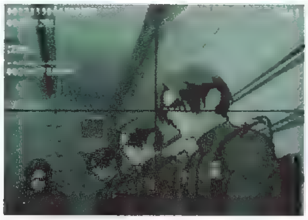
キング「私達のデータをどう転送したんだ？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
香澄「何のために？」



クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



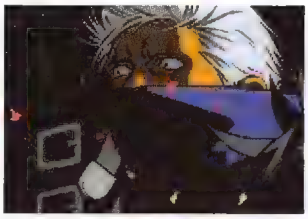
キング「これは……」



キング「草薙京！」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
マリー「なんですって!?」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
香緋「トリガーデータって何？」

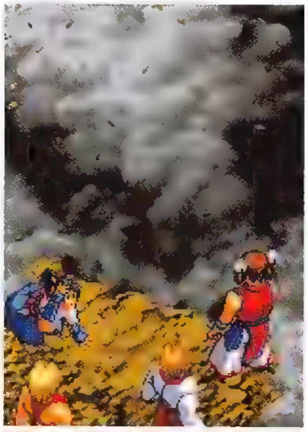


クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング

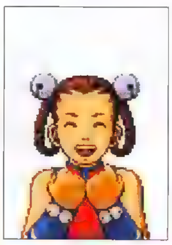


ネスツ幹部「我々は＜ネスツ＞。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」

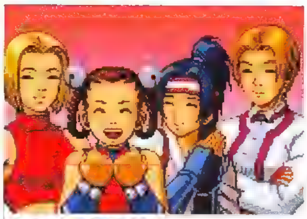




香澄「いてて……」
キング「どうやら全員無事みたいだね」
香緋「お腹すいた～」



香緋「そだ！　飲茶にしよー！」

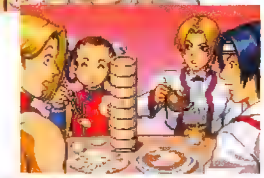


香澄＆キング「賛成！」
マリー「それ、ナイス」

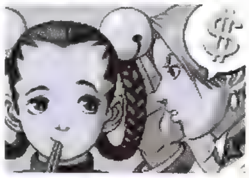


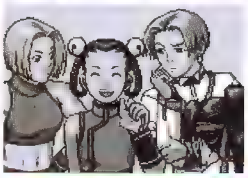


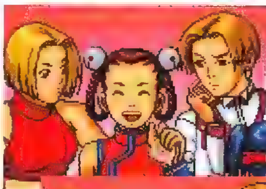


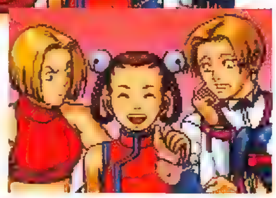












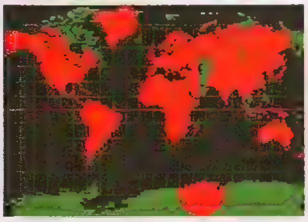


マリー「ったく、なんで私達がこんな事しなくちゃいけないのよ！」
香緋「あららら～」



韓国チーム

ステージ6・1本獲得後



モニター「戦闘データ転送、完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
キム「協力？　おまえは？」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
ジョン「KOF……ではないようですね」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



キム「私達のデータをどう転送したんだ？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
ジョン「各地？　まさか……」
クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



キム「これは……」



キム「草薙京！」

クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
チャン「なんだと!?」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
チョイ「トリガーデータ？」
クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング



ネスツ幹部「我々は＜ネスツ＞。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」



ジョン「キム君、どうだね、君のやり方は古いと言うことが、解っていただけたかな」
キム「いえ、ジョンさん。あなたのやり方は、人間同士のふれあいという点で、足りない部分も多いのです……」



チャン「ずっと、あんな調子だが、俺等はどうなるんだ？」
チョイ「思うでヤンスが、あっし等が解放されるには、キムのダンナも、ジョンのダンナもお互い納得しないといけないでヤンス。でも、両方ともガンコでヤンスから……」
チャン「一生ムリ……」
チョイ「そうでヤンス」
チャン＆チョイ「はぁ～～～」



チャン「おい、チョイ……もう「アノ方法」しかないのか……」
チョイ「…………」











チャン「これで、俺等は自由だぜ！！　ガハハハハハ！！」



チャン＆チョイ「なんて、出来るか！！！」



チャン「とはいえ、俺達も甘くなったもんだな……、数年前だったら容赦なく……」
チョイ「そうでヤンスね……これだけでも十分な進歩だと思うでヤンス。だから……きっと、キムのダンナも気づいてくれているはずでヤンス、更正されていると」
チャン「そうだな。今年は後ろめたいこともねえし、キムのダンナも変な意地張り合ったりもしねぇよな。信じようぜ！！」
チョイ「そうでヤンスね！　今年こそ復帰でヤンス！」
キム「チャン、チョイ！　ちょっとこっちへ！」
チャン＆チョイ「はい！！」

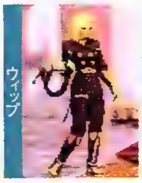


キム「私達が話し合った結果、お互い納得いくよう、もう少し様子を見ることにした。そこで……」
ジョン「次はチョイさんは私が、チャンさんはキム君へついてもらいます。また、よろしくお願いしますよ」
チャン「所詮、こんなもんか……」
チョイ「こんなもんでヤンス……」

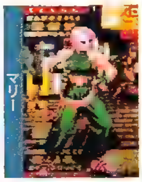
Column
カラーエディットコンテスト Part2 （P.271からのつづき）

コンテストに入賞した残りの6人のカラーを紹介する。


リョウ


ウィップ


拳崇


マリー


チョイ

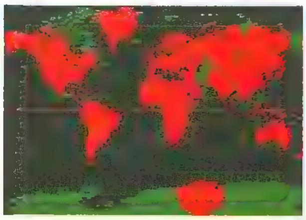

京

草薙京チーム



京がいて、かつ庵がいないエディットチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、京以外のチームメンバーが話しているもの

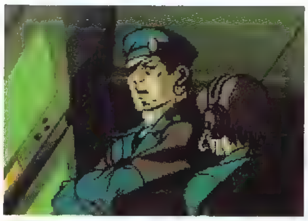
ステージ6・1本獲得後



モニター「戦闘データ転送、完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
京「協力したおぼえはねえ！」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
「データ？　兵器？　これはKOFじゃ？」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



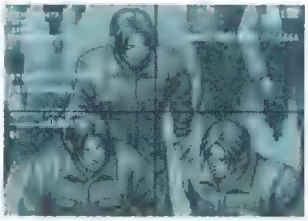
同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



京「俺達のデータをどう転送した？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
京「何のために？」



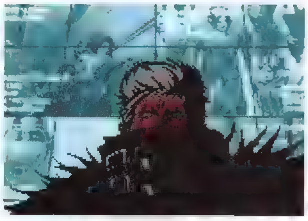
クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



「これは……」



京「……俺!?」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した君から作った。どうかね？　感想は？」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
京「なんだと!?」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
「トリガーデータ？」



クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング



ネスツ幹部「我々は＜ネスツ＞。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」
「京は？」
「はぐれた！」



京「てめえら、人の力をいじって何をしようってんだ！　答えろ！」



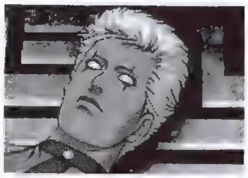
ネスツ幹部「地球意思にも対抗しうる力。これを我らの武力に利用しない手はないのでね。中でもK'には君の力をもっとも反映したつもりだ」
京「ふざけやがって……！」
ネスツ幹部「君の力で我々の計画開始を十年短縮できた。感謝している。さらばだ、草薙京」

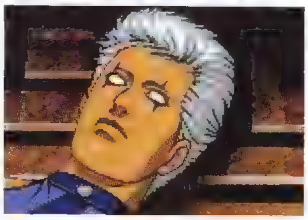


京「クッ！」



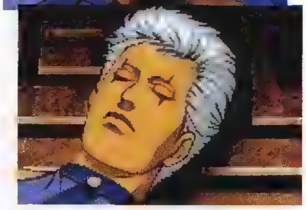






兵士「事件の中心人物と思われます」
ハイデルン「身元は？」
兵士「それが記憶を失っていた様です。まもなく息をひきとりました」





ハイデルン「他に生存者は？」
兵士「それが一名だけいたようなのですが、ロストしました」
ハイデルン「周辺調査を続行」
兵士「了解」





京「＜ネスツ＞……、オレなりのケリをつける。必ず！」



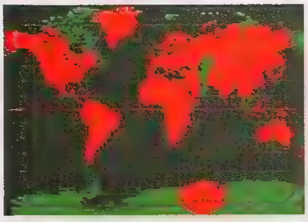
部下「クリザリッドの死亡を確認。草薙京は脱出しました。追跡しますか？」
ネスツ幹部「かまわん。ヤツのデータはK'に移植ずみだ。あとはK'だけを追跡しろ。作戦の第二段階に入る」

八神庵チーム



庵がいて、かつ京がいないエディットチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、庵以外のチームメンバーが話しているもの

ステージ6・1本獲得後



モニター「戦闘データ転送、完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
庵「協力？　おまえは？」
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
「データ？　兵器？　これはKOFじゃ？」
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



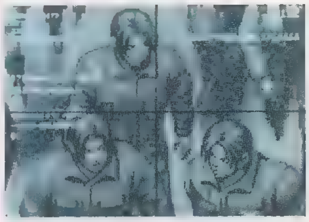
同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



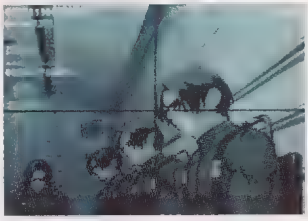
庵「俺達のデータをどう転送した？」
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
「何のために？」



クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



「これは……」



庵「京……！」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
庵「ふざけるな……！」
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
「トリガーデータ？」



クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング



ネスツ幹部「我々は<ネスツ>。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」
「庵は？」
「はぐれた！」



庵「キサマらの力でどうにかなるとでも思ったか！」
ネスツ幹部「さすがだな。草薙京ほど楽にはいかんようだ」
庵「当たり前だ！　キサマらのいいようにはならん。決してな！」

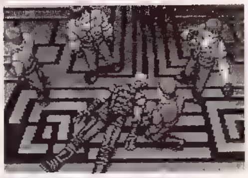


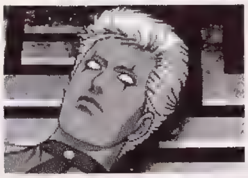
ネスツ幹部「今回はあきらめるとしよう。だが、油断はせんことだ」

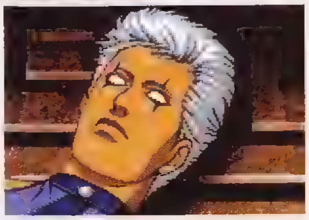


庵「チィッ！」









兵士「事件の中心人物と思われます」
ハイデルン「身元は？」
兵士「それが記憶を失っていた様です。まもなく息をひきとりました」



ハイデルン「他に生存者は？」
兵士「それが一名だけいたようなのですが、ロストしました」
ハイデルン「周辺調査を続行」
兵士「了解」





庵「京……、必ず見つけだす。誰も邪魔はさせん」



部下「いかがしますか？」
ネスツ幹部「とりあえずは放っておけ。作戦の第二段階に入る」

エディットチーム

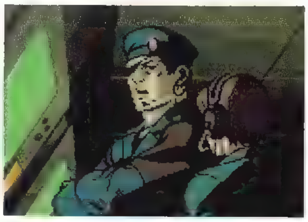
ここまでに紹介した9チーム以外のメンバー構成のチームでプレイした場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、エディットチームのいずれかのメンバーが話しているもの。また、女性のみで構成されたエディットチームの場合、特定のセリフが【 】内のものに変わる

ステージ6・1本獲得後

モニター「戦闘データ転送、完了」



クリザリッド「ご協力感謝する」
「協力？　おまえは？」【協力？　あなたは？】
クリザリッド「私はクリザリッド。君たちの戦闘データは私たちの兵器に転送させてもらった」
「データ？　兵器？　これはKOFじゃ？」【データ？　兵器？　これはKOFでしょ？】
クリザリッド「君たちを呼び寄せるのにKOFの名を使った」



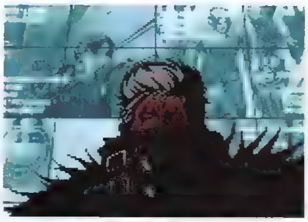
同時刻
副官「各隊配置完了しました」
ハイデルン「よし、草薙京を全ておさえろ。ロストポイントにはアックス小隊を送れ。私も後から行く」
オペレーター「コマンダー！　ロストポイント周辺で衛星が音声をとらえています！」
ハイデルン「スピーカーに出せ！」



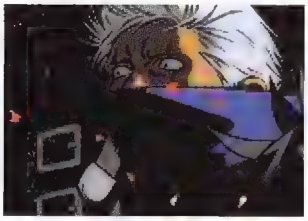
「俺達のデータをどう転送した？」【私達のデータをどう転送した？】
クリザリッド「先ほどの戦闘だ。私の体を通じて各地に転送された」
「何のために？」
クリザリッド「私たちの兵器を一斉に稼動させるためだ。これを見たまえ！」



「これは……」
「草薙京！」
クリザリッド「オロチ戦直後に捕獲した彼のクローンだ。本物には逃げられてしまったがね」



クリザリッド「世界の重要都市に配置した彼らを一斉に動かし、世界を私達の組織の元でコントロールする」
「なんだと!?」【なんですって!?】
クリザリッド「だが彼らを動かすには最後のトリガーデータを入力しなければならない」
「トリガーデータ？」

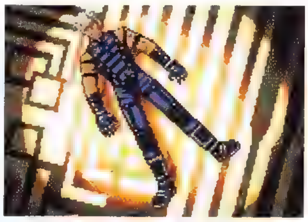


クリザリッド「人をどう殺すかというデータだ。もうしばらく私につきあってもらうよ」

エンディング



ネスツ幹部「我々は＜ネスツ＞。世界に新しい秩序をもたらす力だ。新しい世界をお見せできないのは残念だが、安心して眠りたまえ……」



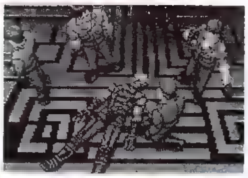
ネスツ調査員A「心音は？」
ネスツ調査員B「弱まっていますが、まだ生きています」
ネスツ調査員A「移植した記憶データは？」
ネスツ調査員B「無事です。いま本体から除去します」

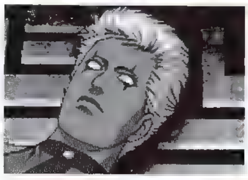


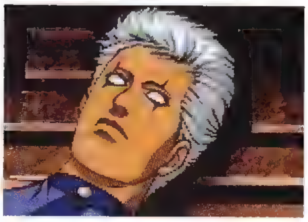


兵士「しっかりしろ。目を覚ますんだ。名前は？」
クリザリッド「名前……？　私は……誰だ……？」









兵士「事件の中心人物と思われます」
ハイデルン「身元は？」
兵士「それが記憶を失っていた様です。まもなく息を引き取りました」



ハイデルン「周辺の調査を続けろ」
兵士「了解」



部下「クリザリッドの死亡を確認しました」
ネスツ幹部「よし、作戦の第二段階にうつる」

ネオジオCD＆PS版のみ、特定の組み合わせのエディットチームでクリアすると、そのチームに対応したイラストが最後に表示される。具体的なキャラクターの組み合わせと表示されるイラストは次ページを参照

草薙京-1



草薙京-2



クリザリッド

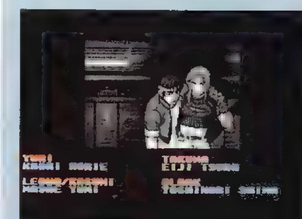


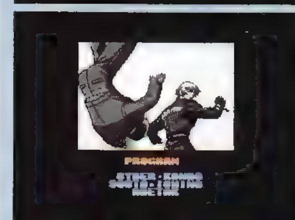
※一部のモードのみ

※左のイラストは変身前、右のイラストは変身後のもの

スタッフロール

エンディングの途中（グラフィックがモノクロになっているパート）でスタッフ名が表示される。





ネオジオCD&PS版　特殊エディットチーム・エンディングイラスト

新旧KOFチーム
（K'、真吾、京、庵）



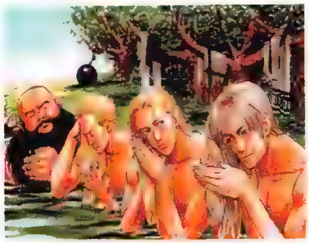
ウィップと下僕チーム
（ウィップ、紅丸、京、庵）



人間急降下爆弾チーム
（マキシマ、ラルフ、包、チャン）



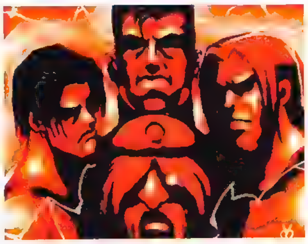
美髪チーム
（紅丸、アンディ、チャン、ジョン）



お子さまチーム
（真吾、拳崇、包、香緋）



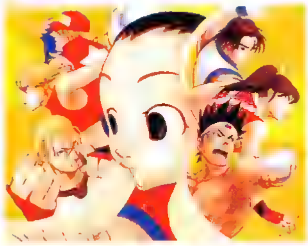
師匠チーム
（タクマ、鎮、キム、ジョン）



帽子チーム
（テリー、クラーク、包、チョイ）



オール餓狼チーム
（テリー、アンディ、ジョー、[illegible]、マリー、舞、キムのうち4人）



ショートカットチーム
（ウィップ、アテナ、キング、マリー）



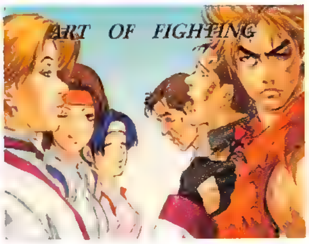
へそ出しチーム
（紅丸、レオナ、アテナ、マリー）



真吾パシリチーム
（真吾、京、京-1、京-2）



オール龍虎チーム
（リョウ、ロバート、ユリ、タクマ、キング、香澄のうち4人）



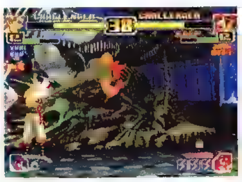
※掲載しているのはPS版のイラスト。ネオジオCD版ではこれらのモノクロバージョンが表示される

Column

ストライカーのガード不能化

『KOF'99』から新たに加わったストライカーシステムには大きな秘密があった！　なんと、ストライカーの攻撃は、以下のいずれかの方法で、ガード不能にすることできるのだ。

ⓐストライカーを呼び出してから、相手の攻撃を食らう
ⓑストライカーを呼び出してから、コマンド投げや移動技など、相手がガードポーズを取らない技を出す
ⓒストライカーを呼び出してから、技を空振りする



◀ⓐが一番実戦向き。呼び出しモーションが長いためⓑやⓒは実行しにくい

多くのファンを魅了した「八神　庵 LIVE －ALONE－」

『KOF'99』のリリースとほぼ同時期の'99年7月24日。『KOF』の人気キャラクターである八神　庵のファンは、新宿シアターモリエールに大集結していた。なぜならそこで、庵が主役の舞台劇「八神　庵 LIVE －ALONE－」が行なわれていたからだ（大阪公演は翌25日、一心寺シアターにて開催）。ちなみに、舞台劇と言っても、背景となる舞台設備があるわけではなく、役者がキャラクターの姿を模して演じるわけでもない。アニメなどのレコーディングとライブをミックスしたもの、とでも言えばいいのだろうか。

舞台の内容は、ラジオドラマ「夕陽と月～プロローグ～」（右参照）ののちの物語。庵（役：安井邦彦）が、このえ（役：RUMI）たちのもとを離れてから1年後。単身アメリカに渡った庵は、スラム街で出会った、ミュージカルへの出演に思いを馳せる女性レイニー（役：神谷けいこ）の明るい生きかたに心を動かされる。そのころ日本では、歌手としての名声を手に入れつつあったこのえが、病気に苦しむ妹、菊理（役：かかずゆみ）のため、すべてをなげうってでも庵を探しに旅立とうとしていた……。

この舞台には、庵をのぞき、『KOF』のキャラクターはいっさい登場しない。にもかかわらず、かなりの『KOF』ファンが観にきていたのは、やはり庵には、ファンをひきつける一種のカリスマのようなものがあるということなのだろう。



▲熱演中の安井邦彦。観客は彼のなかに庵を見ていた。

夕陽と月～プロローグ～

庵がキング・オブ・ファイターズに関わる前、とある街でライブ活動を行なっていたときの物語。近づく者すべてを拒否しつづける庵、彼のバンドメンバー・このえ、そして彼女の妹・菊理、この3人の心の葛藤を描いた人間ドラマ。



▲「子安、氷上のゲムドラナイト」で放送されたこのラジオドラマは、サイトロンからCD化されている。



[illegible]



[illegible]「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
キャラクターブック」表紙



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]文社「ネオジオフリーク」'99年8月号表紙

THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

発売日●2000年7月26日
基　板●MVS（682メガ）

STORY

今年もKOF開催の知らせが格闘家たちのもとへ届いた。驚くべきことに、出場選手のなかには、世界各地で発生しているテロ事件の犯人と目されるK'たちの名前が！　また、それに呼応するかのように、前大会以来影を潜めていたネスツも活動を再開させつつあった



『KOF'99』をベースに、より遊びやすいように改良。アクティブストライカーを導入することで、前作とはくらべものにならないほどストライカーがらみの戦術が充実した。また、多数の歴代SNKキャラクターがアナザーストライカーとして登場するなど、まさにSNKゲームの集大成と言えるものに仕上がっている。

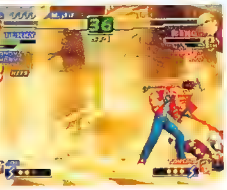
GAME SYSTEM

●**アクティブストライカー**

本作では、以下の状況でもストライカーを呼び出せるようになった（これらの状況では呼び出し動作はとらない）。ⓑ～ⓓのように攻撃中も呼び出せるため、「メインキャラクターの攻撃→ストライカーの攻撃→メインキャラクターの攻撃」という連続技が簡単に行なえる。

ⓐジャンプ中
ⓑ基本技の動作中（ヒットした瞬間をのぞく）
ⓒ特殊技の動作中
ⓓ必殺技の動作中
ⓔガードキャンセルふっとばし攻撃の動作中
ⓕダウンの瞬間
ⓖ投げはずしのあと

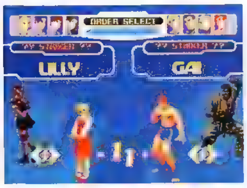
また、呼び出し動作は、モーションに入った直後のみ全身無敵（投げに対しても無敵）になる、という性能に変更。加えて、ストライカーは全体的に出現までの時間が早まったこともあり、連係への割りこみなどにも利用しやすくなっている。



◀相手を捕捉する範囲も広がっており、ストライカーはかなり使いやすくなった。

●**アナザーストライカー**

ストライカーを選ぶとき、←or→に入力すると、本来のストライカーに対応したもう1種類のストライカー（＝アナザーストライカー／→P.281）が選択可能。



◀SNKゲームのさまざまなキャラクターがアナザーストライカーとして登場する。

●**ストライカー追加攻撃**

通常投げの直後にⒷ＋Ⓒを押せば、ストライカーで相手を追撃できる。そのさいは、ストライクボムとパワーゲージのストックをひとつずつ消費。なお、この攻撃で吹き飛んだ相手は、さらにメインキャラクターで追撃することが可能だ。

●**挑発**

挑発を行なうと、パワーゲージのストックをひとつ消費するかわりに、ストライクボムがひとつ補充される。ちなみに、ストライクボムの最大ストック数は、一番手が3つ、二番手が4つ、三番手が5つ。

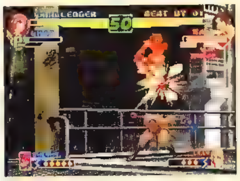
●**カウンターモード＆アーマーモード**

両モードの効果が、以下のように変更された。なお、カウンターモード専用効果については、前作から変わっていない。

■**両モード共通効果における変更点**

ⓐ相手ののけぞり時間の増加

通常時にくらべて、すべての弱攻撃、およびジャンプ強攻撃によるのけぞり時間が増加。そのため各モードの発動中は、弱攻撃からの連続技が多彩になる。



◀各モード発動中は、ジャンプ攻撃を高めの打点で当ててしまっても問題ない。

ⓑ発動時の攻撃判定

各モードの発動時、キャラクターの周囲に攻撃判定が出現するようになった（攻撃力はゼロだがガード不能）。

ⓒ挑発

各モードの発動中に挑発を行なうと、モードの残り持続時間が減るかわりに、ストライクボムがひとつ補充される。

■**アーマーモード専用効果における変更点**

ⓐ基本性能の変化

前作では攻撃を食らってものけぞらないという性能だったが、本作では技の動作中のみ（フォロースルー中はのぞく）相手の攻撃を受けてものけぞらずに攻撃がそのまま持続するという性能に変更。そのため、ツブされることを気にせず強引に攻めていける、非常に攻撃的なモードになった。

ⓑ持続時間の延長

アーマーモードの持続時間が大幅に延びたうえ、相手の攻撃を食らうと持続時間が短縮される現象もなくなった。

●**緊急回避の復活**

かわし移動が削除され、緊急回避動作が復活。操作方法や性能は『KOF'98』のときとほとんど同じ。

●**パワーMAX版超必殺技**

パワーMAX版超必殺技は、専用のコマンドで出すタイプに変更された（使用時にはゲージを3つ消費）。

●**パワーゲージの引き継ぎ**

パワーゲージのストック数が、つぎのメンバーに引き継がれるようになった。

●**投げはずし**

投げはずしは、投げようとしていた相手を打撃で吹き飛ばす動作になった。ただし、この打撃の攻撃力はゼロ。

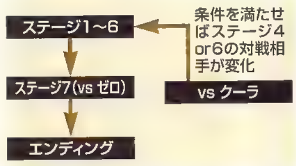
●**使用キャラクターの変更**

京-1、京-2、香緋が削除され、新キャラクター5人（ラモン、ヴァネッサ、麟、セス、雛子）が追加された。

●**対CPU戦**

下図のような流れで全7戦を行なう。

■**対CPU戦の流れ**



CONSUMER VERSION

ネオジオ版
『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』

■38,000円　■2000年12月21日発売

クーラがはじめから使用可能。プラクティスモードも追加された。

SECRET FEATURE

●**対CPU戦でクーラと対戦する**

対CPU戦でⓐ～ⓒのいずれかを満たすとステージ4で、ⓓを満たすとステージ6で、クーラと闘うことになる。

ⓐデフォルトの（＝最初から用意されている）チームを使用して、ステージ3勝利時のバトルアビリティが240Pts以上
ⓑデフォルトのチームを使用して、ステージ3が紅丸チーム（紅丸チーム使用時は主人公チーム）との対戦で、その勝利時のバトルアビリティが220Pts以上
ⓒクーラがいないエディットチームを使用して、ステージ3勝利時のバトルアビリティが300Pts以上
ⓓステージ3勝利時のバトルアビリティより、ステージ4勝利時のバトルアビリティのほうが15Pts以上高い

●**クーラを使用する方法**

キャラクター選択画面で以下の手順を踏むと、クーラが選択可能になる。

❶カーソルを、ウィップ→ヴァネッサ→セス→マキシマ→K'→「？」の順に合わせ、そのつどスタートボタンを押す
❷↑、↓と入力

●**マニアックストライカー使用方法**

ストライカー選択時に、マニアックストライカー（→P.281）に対応したアナザーストライカーが表示されている状態で、↑、←、←、←、→、→、→、↓と入力すると、アナザーストライカーがマニアックストライカーに切りかわる。なお、一度切りかえてしまうと、そのステージが終了するまでは、アナザーストライカーにもどすことができない。

■**ストライカー対応一覧**

ノーマルストライカー	アナザーストライカー	マニアックストライカー
ラモン	デューク	ネオ＆ジオ
リョウ	楓	G-マント
香澄	香緋	アンノウン
チャン	ドンファン	スマートチャン
チョイ	ジェイフン	クールチョイ
京	翔	草薙柴舟
庵	マチュア＆バイス	アナザー庵
クーラ(キャンディー)	フォクシー	ルガール

●**勝利ポーズの選択**

ラウンド勝利時、弱キックか強パンチボタンを押しつづけると、ボタンに対応した勝利ポーズをとる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 出場キャラクター

主人公チーム

K'（ケイダッシュ）



必殺技は、[illegible]動作が短くなり全体的にパワーアップ。前作と同様に、空中からの攻めも強い。

主人公チーム

マキシマ



やはりコマンド投げを狙っていくのがメインとなる。新たに[illegible]投げが追加され、機動性が向上した。

主人公チーム

ラモン



基本技がギリギリ届く間合いを維持しながら、ダッシュからのコマンド投げや[illegible]投げを狙っていくのが基本戦法。

主人公チーム

ヴァネッサ



[illegible]リーチもやや短め。すばやい動きや[illegible]を駆使して[illegible]、コンビネーションで押すのがセオリー。

紅丸チーム

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）



ケンセイに使いやすいスーパー稲妻キックが復活。変更点は少ないので、前作と同じ感覚であつかえる。

紅丸チーム

矢吹真吾（やぶきしんご）



「轟斧 カッコだけ」や「琴月 未完成」の性能変化により、連続技が減少。「KOF'98」ライクな闘いかたをすることに。

紅丸チーム

燐（りん）



すばやい基本技およびスピードが速い追加入力タイプの突進技を持っているため、非常に使いやすい。

紅丸チーム

セス



攻撃を受け返す必殺技や、空中から急降下する必殺技を使い、相手のペースをくずしながら闘うのがポイント。

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード



パワーチャージ[illegible]され、パワーダンクが単発で出せるようになった。しかし、基本戦術に大きな変化はない。

餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード



[illegible]

餓狼伝説チーム

ジョー・ヒガシ



ラッシュをかけるには、相変わらず黄金のかかとが最適。スラッシュ[illegible]キが大きくなっている。

餓狼伝説チーム

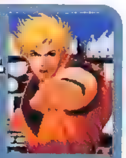
ブルー・マリー



近距離立ち強パンチの2ヒット目にキャンセ[illegible]らなくなったため、ローリスクな攻めを[illegible]することは困難に。

龍虎の拳チーム

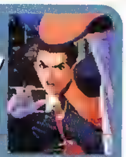
リョウ・サカザキ



[illegible]キック→近距離強パンチ→虎煌拳で、手堅く攻めるのが定石。

龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア



[illegible]（➡＋Ⓐ）による攻めがメイン。旋燕連舞脚がガード不能技に変更された。

龍虎の拳チーム

キング



強・トルネードキックのモーション変更や超必殺技の強化など、より使いやすくなるような調整がほどこされた。

龍虎の拳チーム

タクマ・サカザキ



リーチが伸びて攻撃判定の発生も早くなったふっとばし攻撃は、地上でのケンセイに非常に役立つ。

怒チーム

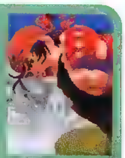
レオナ



Vスラッシャー以外の超必殺技でも連続技が可能になったことで、相手に大ダメージを与えるチャンスが増えている。

怒チーム

ラルフ



ギャラクティカファントムがパワーMAX版専用になったものの、前作までの戦法にとくに影響はおよぼさない。

怒チーム

クラーク



目立った変更点はないが、全体的にやや使いやすくなっている。やはり狙いはスーパーアルゼンチンバックブリーカー。

怒チーム

ウィップ



多くの技の性能が変更された。ジャンプ強パンチが弱体化したため、リーチの長さを活かして遠距離から攻めることに。

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ（あさみやアテナ）



[illegible]とサイコボールによる連係がメインとなる戦法。機動力を活かせば、動きまわって闘うことも可能。

サイコソルジャーチーム

椎 拳崇（シイ ケンスウ）



[illegible]

サイコソルジャーチーム

鎮 元斎（チン ゲンサイ）



性能はほぼ前作どおり。例によって、中間距離で様子をうかがいながら、相手の動きに応じて闘う必要がある。

サイコソルジャーチーム

包（パオ）



ひたすら逃げまわりつつ、相手の動きを読んで飛び道具を撃っていく闘いかたに、とくに変化はない。

女性格闘家チーム

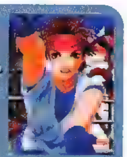
不知火 舞（しらぬい まい）



基本技→紅鶴の舞（↘＋Ⓐ）→小夜千鳥→龍炎舞の連続技が強力。基本技も高性能で、ケンセイ技にも事欠かない。

女性格闘家チーム

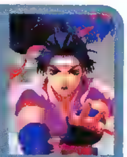
ユリ・サカザキ



「芯！ちょうアッパー」がパワーMAX版専用になった。それ以外の変更は微調整レベルなので、操作感覚は前作同様。

女性格闘家チーム

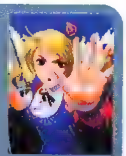
藤堂香澄（とうどうかすみ）



攻めに使うのは、やはり竜巻疾風。ヒット後に大ジャンプ攻撃で追撃すれば、相手の着地に技を重ねることもできる。

女性格闘家チーム

四条雛子（しじょうひなこ）



使いやすい特殊技とコマンド投げによる接近戦が基本となる。リーチがないので、いかに相手に近づくかが課題。

韓国チーム

キム・カッファン



基本技と飛翔脚による連係がメイン。鳳凰飛天脚のヒット後に鳳凰脚で追撃すれば、大ダメージを与えることが可能。

韓国チーム

チャン・コーハン



機動力に欠けるので、相手を画面端に追いこむことが重要。アーマーモード時の鉄球大回転は驚異的な強さを誇る。

韓国チーム

チョイ・ボンゲ



前作で猛威を振るった豚突き（➡＋Ⓐ）は、ガードクラッシュしなくなった。今回もジャンプ強パンチが頼れる武器。

韓国チーム

ジョン・フーン



ふっとばし攻撃の攻撃判定の出現が遅くなったため、これに頼った攻めはできない。構えの使いかたが重要になる。

エディット専用キャラクター



草薙　京（くさなぎ　きょう）

相[illegible]手[illegible]タイプ。追撃しやすくなった[illegible]空中連続技が今回の強み。

エディット専用キャラクター



八神　庵（やがみ　いおり）

一部の技の性能などが変更されたが、扱いかたは変わっていない。スタンダードな攻めが可能なキャラクター。

CPU専用キャラクター(※)



クーラ・ダイアモンド

すばやい動きと、低い軌道のジャンプが身上。基本技はやや特殊だが、使いどころをまちがえなければ問題ない。

※……隠しコマンドで使用可能

CPU専用キャラクター



ゼロ

必殺技のほとんどは、身につけた特殊なスカートを利用したもの。どれも攻撃判定が大きいうえに、スキが小さい。

Column ストライカー専用キャラクター大集合!

※【　】内は、そのアナザー(orマニアック)ストライカーに切りかえることができるキャラクター名

アナザーストライカー編

アナザーK'【K'】
本作のオリジナルキャラクター。K'を設定するときにボツになったキャラクターなのかも?

ロッキー【マキシマ】
横スクロールアクション『ロボアーミー』の2Pキャラクター。1P側はマキシマという名だった。

デューク・エドワーズ【ラモン】
型破りな刑事たちが悪人をブッ倒す格闘アクション『バーニングファイト』の主人公のひとり。

フィオ【ヴァネッサ】
『メタルスラッグ2』からは想像できないほどまともな顔になった。ヴァネッサとは軍隊つながり?

アナザー紅丸【紅丸】
髪をおろした紅丸。荒れ狂う稲光のシェルミーの「やたなぎのむち」に似た雷靭拳を放つ。

コスプレイヤー京子【真吾】
本作のオリジナルキャラクター。真吾と京子は、どちらも京の追っかけ同士、ということか?

如月影二【闇】
『龍虎2』『KOF'95』に登場した"打倒、極限流"な人。なんとなく麟に動きが似ている。

大門五郎【セス】
アーケード版では、ひさびさの登場。上着をまとって、やっと柔道家っぽく見えるように。

ギース・ハワード【テリー】
テリーが『餓狼伝説』シリーズの主役なら、ギースは影の主役。やはり、ふたりは表裏一体。

ビリー・カーン【アンディ】
テリーのそばにいる者はアンディ。ならばギースのそばに仕えるビリーがその対極と言える。

ダック・キング【ジョー】
テリーと因縁があるヒヨコ使い。ジョーのアナザーストライカーなのは短パンつながり?

山崎竜二【マリー】
マリーとは、『KOF'97』などでチームを組んでいた仲。ホンフゥも一緒でなかったのは残念。

楓【リョウ】
『月華の剣士』からの参戦。彼は"青龍"の守護神、リョウは無敵の"龍"……というつながり。

アナザーロバート【ロバート】
白い道着を着たロバート。ヒ○キ・ダ○(別名ロバート・サカザキ)によく似ている。

獅子王【キング】
『風雲黙示録』シリーズより参戦。キングとの関係が"王"つながりなのは言うまでもない。

天童　凱【タクマ】
『武力』から登場した唯一のキャラクター。はじめはフードをかぶったまま乱入してくる。

ゲーニッツ【レオナ】
レオナをオロチの血に覚醒させた人。死んでなお彼女から目を離さないスゴイ執念の牧師。

七枷　社【ラルフ】
呼び出すと「いっちまいなぁ!」と突っこんでくる。最後に「ぱ～いぱ～い♪」と言うのはお約束。

シェルミー【クラーク】
さすがファッションデザイナー、コスチュームを新調して再登場。相変わらず前髪は重苦しい。

クリス【ウィップ】
シューティングダンサーのモーションで突進。なつかしの「上です♪」「下です♪」も聞ける。

アテナ【麻宮アテナ】
横スクロールアクション『アテナ』の主人公のアテナ。麻宮アテナのご先祖様?

ケンスウ【拳崇】
『サイコソルジャー』登場時の格好をした拳崇。同一人物のはずなのに顔も微妙にちがう。

白湯【包】
パンダは鎖が嫌いなもの。援護などされたくないから、自分のアナザーストライカーにした?

渡部　薫【包】
言わずと知れたサイコソルジャーチームの影のヒロイン。この服の趣味はいったい……。

神楽ちづる【舞】
またまたミョーな踊りを披露してくれる彼女。この踊りは、なぜか体力回復効果を持つ。

ナコルル【ユリ】
ついに『KOF』への出場を果たしたアイヌの巫女。援護効果は、やはり癒し系(体力回復)。

李　香緋【香澄】
使用キャラクターからはずされた香緋。「ぺろぺろべ～」とは、そのうらみをこめてのものか?

リリィ・カーン【雛子】
ビリーの妹。『餓狼3』でジョー・ヒガシのエンディングに登場していた。外見が雛子とそっくり。

キム・スイル【キム】
『風雲スーパータッグバトル』からの参戦。一応、キム・カッファンの血縁という設定がある。

キム・ドンファン【チャン】
『餓狼 MARK OF THE WOLVES』に登場したキムの長男。チャンとは地獄の特訓つながり。

キム・ジェイフン【チョイ】
『餓狼 MARK OF THE WOLVES』に登場したキムの次男。長男とちがい、こちらは修行好き。

カン・ベダル【ジョン】
本作のオリジナルキャラクター。ジョンの悪友で、アニメおたく。じつはジョンの初期デザイン。

霧島　翔【京】
『KOF'94』の主人公になるかもしれなかった人。ボツったわりには、キャラが立っている。

マチュア&バイス【庵】
庵のオプションと化した感があるオロチ八傑集のふたり。ランダムでどちらかが出現する。

フォクシー【クーラ】
ネスツの上級幹部。もうひとりの上級幹部であるダイアナは、クーラの勝利ポーズに登場。

キャンディー【クーラ】
番外編。クーラをストライカーに選ぶと、かわりにキャンディーがストライカーとして攻撃する。

マニアックストライカー編

ネオ&ジオ【ラモン】
クイズで事件を解決(?)する迷探偵のふたり組。さすがにクイズで援護するわけではない。

G-マント【リョウ】
ネオジオ初期のイメージキャラクターが、こんなところで再登場。またの名をネオジオ仮面。

アンノウン【香澄】
アンノウン(=名称不明)と言っても、誰だか一目瞭然。やっと出場できたね、藤○竜白さん!

スマートチャン【チャン】
スリムになった架空のチャン。なぜか髪までふさふさ。この体格でも鉄球をラクラク振りまわす。

クールチョイ【チョイ】
背が伸びてカッコよくなった、架空のチョイ。骨格からして別のキャラクターと言ってもよさそう。

草薙柴舟【京】
以前と変わらない格好で登場のキョーヤジ。伝統ある闇払いと鬼焼きで相手を攻撃する。

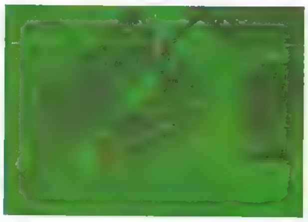
アナザー庵【庵】
いつもとはちがう服装をした庵。意外とこれが普段着なのかも。それともステージ衣装?

ルガール・バーンシュタイン【クーラ】
ルガールもこれで4度目の出場。『KOF'98』での勝利ポーズに出てきた秘書たちは登場しない。

ストーリーデモについて

ステージ6対戦前、ステージ7対戦後、およびvs CPUクーラ戦デモは、各チームでほとんど同じなので、まとめて掲載する（チームごとにセリフが異なるシーンでは、各チームのセリフを並べて記載）。

ステージ1～5



オペレーター「決勝進出チーム、サウスタウンファクトリーエリア。ターゲット「K'」サウスタウン中央エリア」



ハイデルン「ターゲットと離れすぎだ。予定とはかなりのズレがある」



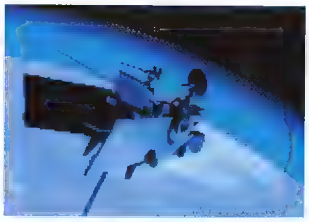
リング「大した問題ではない」
ハイデルン「どういうことだ？　リング？」
リング「計算内という意味だ」
ハイデルン「計算？　わからんな」
リング「決勝進出チームはリフトで誘導、誘導完了と同時にジェネレーターを発動する」



ハイデルン「リフト？　ジェネレーター？　聞いてないぞ」
リング「今作戦の指揮権は私にある。知らなくて当然だ。ジェネレーターの転送作業に備えて「ゼロ・キャノン」を上空に配置すれば作戦はほぼ完了する」



ハイデルン「ゼロ・キャノンだと……？」



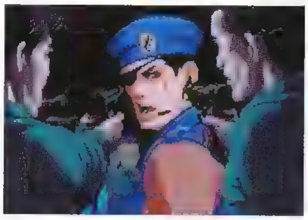
ハイデルン「衛星兵器まで……なぜだ!?」



ハイデルン「K'、マキシマを捕獲し、ネスツの本拠地を探るのがKOF開催の目的だったはずだ!」



リング「表向きはな……」
ハイデルン「表向き？　……!!」



ハイデルン「なんのつもりだ!?」



リング「プロジェクト'00にとって君は観客にすぎない。演出はあくまで私が行うということさ」

ステージ6～7



主人公チーム
ゼロ「君達の負けだ」
K'「どういう意味だ？」

紅丸チーム
ゼロ「君達の負けだ」
紅丸「どういう意味だ？」

餓狼伝説チーム
ゼロ「君達の負けだ」
マリー「負け？　それは一体どういう意味?!」

龍虎の拳チーム
ゼロ「君達の負けだ」
タクマ「何だと!　どういう意味だ？」

怒チーム
ゼロ「君達の負けだ」
ラルフ「どういう意味だ？」

サイコソルジャーチーム
ゼロ「君達の負けだ」
拳崇「なに負け惜しみ言うとんねん」

キムチーム
ゼロ「君達の負けだ」
キム「負け？　どういうことだ？」

女性格闘家チーム
ゼロ「君達の負けだ」
雛子「え？　どういう意味ですか？」

京&庵チーム or **クーラチーム** or **その他のエディットチーム**
ゼロ「君達の負けだ」
「どういう意味だ？」［どういう意味？］



主人公チーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
ヴァネッサ「そんなことはさせない!」

紅丸チーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
真吾「そんなことはさせないぞ!!」

餓狼伝説チーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
テリー「それを見逃す俺たちだとでも思ってるのか？」

龍虎の拳チーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
キング「そんなことはさせないよ!」

怒チーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
クラーク「そんなことはさせん!」

サイコソルジャーチーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
アテナ「そんなことはさせないわ!」

キムチーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
ジョン「そんなことはさせませんよ!」

女性格闘家チーム
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
舞「そんなことさせないわよ!」

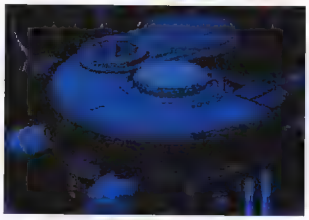
京&庵チーム or **クーラチーム** or **その他のエディットチーム**
ゼロ「このボタンを押せばゼロ・キャノンに全てが転送される」
「そんなことはさせない!」



ゼロ「私にとどめをさしてもムダだ。なんのためにハイデルンの元にクローンをよこしたと思っている!　さらばだ!　新しき世界の光を浴びて散るがいい!」









ゼロ「クソッ!　どういうことだ……!?」



ゼロ「ぐぅあああああ……!!」



ゼロ「……誤作動だと!　何が起きている!?」

エンディングまでに、CPUクーラと闘わなかった場合は **タイプA** が、闘った場合は **タイプB** が流れる

タイプA





※女性キャラクターがひとりでもいるエディットチームの場合、［ ］内のセリフが流れる
※先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、使用チームのいずれかのメンバーが話しているもの





ゼロ「クッ……！」



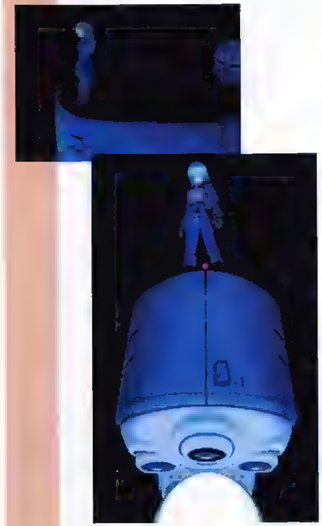
タイプB



フォクシー「はしゃぎすぎだよ」



ゼロ「貴様らか……!?」
ダイアナ「ペナルティよ。受け取って」
フォクシー「ネスツはゆらがない。おまえごときではね」





ゼロ「クッ……！」

エンディング

vs CPUクーラ戦デモ

●対戦前（vs クーラ）

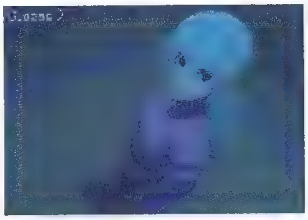




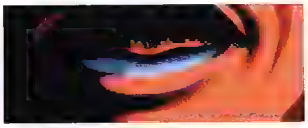
ダイアナ「準備できたわ。クーラ、始めるわよ。ゼロの計画をつぶしなさい」



●対戦後（vs クーラ）
オペレーター「システム回復」
ゼロ「原因は？」
オペレーター「システムジャックされていたようです」



オペレーター「画像メモリーだけが残っていました」
ゼロ「ほう……、アンチ・K'か……」
オペレーター「は……？」



ゼロ「いや、独り言だ」

主人公チーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）
K'「終わりかよ……」
マキシマ「そうもいかないとは思うが……」
ヴァネッサ「みたいね……」



リング「記念すべきショーの始まりだ」





ヴァネッサ「天井……!?」



マキシマ「いつの間に地下に……？」



ゼロ「ようこそ」



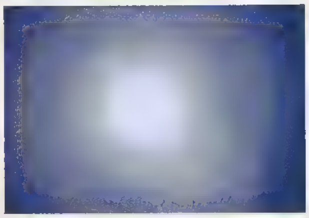
ヴァネッサ「司令……？　まさか、あなたは……！！」



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）「私の名は……」



ゼロ（通信）「ゼロ！」
ハイデルン「ゼロ……？」



ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」



ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな」



ハイデルン「リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか？」



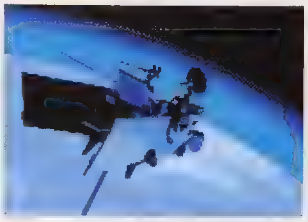
ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングを演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。ヴァネッサやセスはまがい物の言うことを信じていたというわけだ」



ゼロ（通信）『まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった』
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」



ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）『無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう』
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
K'「俺達の力……？」
マキシマ「ゼロ・キャノンってのはなんだ？」



ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ。ヴァネッサ、君には感謝している」
ヴァネッサ「なめたまねを……ぬけぬけと…！」
ラモン「そうそうシナリオ通りにいくもんかね？」

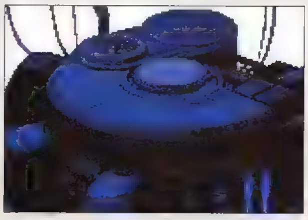


K'＆マキシマ＆ラモン＆ヴァネッサ「！！！」





ヴァネッサ「きさま……！！」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
マキシマ「どうやって？」



ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」



ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
K'「俺達を利用するとはな……」
マキシマ「それがネスツのねらいか！」
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
ヴァネッサ「おまえを倒す。ゼロ・キャノンも止めてやる……」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？やってみろ……できるものならな！！」

エンディング

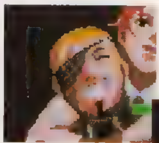


ヴァネッサ「……ここは……？」
ラモン「気付きました？　間一髪でしたよ」
ヴァネッサ「あの子たちは？」
ラモン「はぐれました。ま、大丈夫でしょうよ」

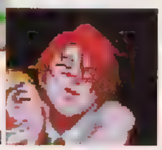




ラモン「なんだ……？」
ヴァネッサ「ゼロ・キャノンが落ちてきてるのね。ところであなたは大丈夫？　ケガは？」



ラモン「いや今はもう夢心地！　あったかい！！やわらかい！！！」



ヴァネッサ「……バカ」



女の子「泣いちゃダメよ。また会えるわ、きっと。今からあなたの代わりに思いっきり泣いてあげる。だからあなたは泣いちゃダメ」
マキシマ「K'！　おい！！　大丈夫か!?」



マキシマ「うなされてたぞ」
K'「夢だ。ガキが泣いてた。お姉ちゃんとか言ってたな」
マキシマ「なに!?　じゃ、おまえ記憶が……!?」
K'「わからねえよ」



K'「……これは？」
マキシマ「すげえ流れ星だな。めったにお目にかかれねえぞ」



K'＆マキシマ「……！！」



マキシマ「お前は……!?」
K'「……」







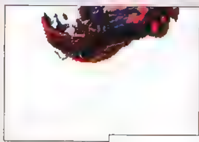


マキシマ「どうする？　信じるのか？」
K'「やりたいようにやる」



マキシマ「本気かよ？　こっちは3人ぼっちだぜ!?」



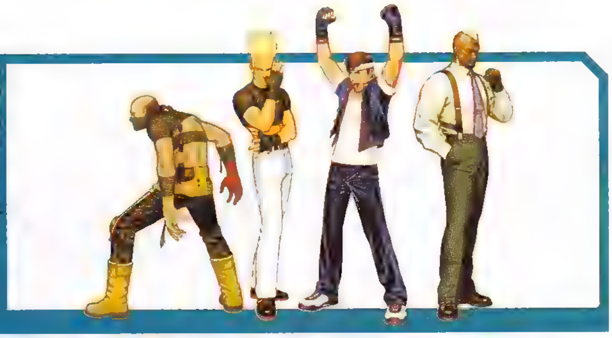






K'「身軽になりゃワケねえよ」

紅丸チーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）

紅丸「終わりかよ……」
セス「そうもいかないとは思うが……」
真吾「みたいですね……」

☆

リング「記念すべきショーの始まりだ」



紅丸「天井……!?」
セス「いつの間に地下に……？」



ゼロ「ようこそ」
セス「司令……？　まさか、お前は……！！」



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）「私の名は……ゼロ！」
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか？」
ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングを演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。ヴァネッサやセスはまがい物の言うことを信じていたというわけだ。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった」
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」



ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）「無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう」
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
紅丸「俺達の力……？」
真吾「ゼロ・キャノンって……!?」
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ。セス、君には感謝している」
セス「なめたまねを……ぬけぬけと……！」
麟「…………ふんっ……くだらん……」



紅丸＆真吾＆セス＆麟「！！！」



セス「貴様……！！」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
真吾「ど、どうやって……？」
ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる。君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
紅丸「俺達を利用するとはな……」
真吾「そ……そ、それがネスツのねらいだったのか！！」
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
セス「貴様を倒す。そして、ゼロ・キャノンも止めてやる……」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？やってみろ……できるものならな！！」

エンディング







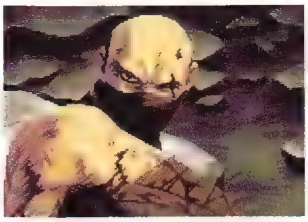
麟「……くっ……」



麟「……！！！」



龍「……くっくっく……流石だな…麟よ……！ゼロを破るとは……」
麟「……ろ……龍（ろん）…………！！！　その顔は一体……!?」
龍「くっくっく……新しい力を手に入れた……。全世界は我が“ネスツ”の手に落ちるのだ……」



麟「……な、仲間は……!?　裏切るのか……!?」



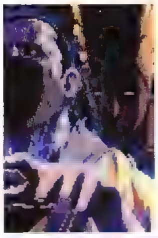
龍「……協力するか、ここで死ぬか……二つに一つだ……残ってるのはお前だけなんだよ……ネスツの力と飛賊の体術が融合し、究極の力が手に入るぞ……」



麟「…………飛賊の誇りを忘れやがって…………！！」



龍「……貴様も所詮、古臭い飛賊の残党か…死ね……！」



紅丸「……死ぬのはお前だ……！」



龍「！」
紅丸「エレクトリッガーーーーー！！」

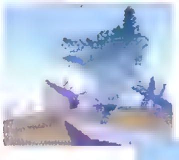


紅丸「……！！　……変わり身……！！！」



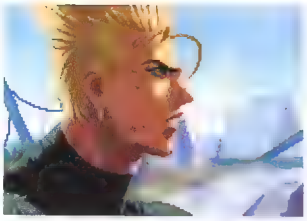


龍「……くっくっく……良い仲間を持ったじゃないか……。……いいだろう……貴様らを殺すのは次回までとっておいてやる……。……せいぜい残り少ない余生を楽しむんだな……」

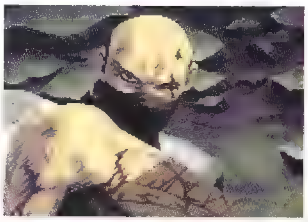




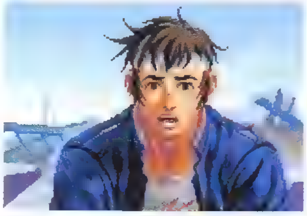
龍「ははははははははは…………」



紅丸「…………」
麟「……ちっ……余計なことを……」
紅丸「勘違いするなよ……助けたわけじゃないぜ……。ネスツの残党を残すわけにはいかないんだよ……」



麟「…………ふんっ…………ほざけ……」



真吾「……ったく……二人とも素直じゃないんだから」



真吾「ねぇ、セスさん？」



真吾「……どうしたんですか？　顔色悪いですよ！　どこか怪我でも……」





セス（……は……はやい……！　俺達が計算してたよりも早く成長していやがる……！！！急がねば……取り返しのつかぬことになるぞ……！）

餓狼伝説チーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）

テリー「これで終わりってわけには……」
マリー「いかないでしょうね……」
ジョー「なんだ?!」

☆

リング「記念すべきショーの始まりだ」



アンディ「なに、天井が?!」
マリー「ふーん、地下まで招待されてたってわけね……」



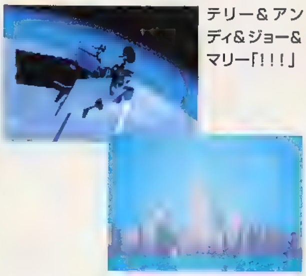
ゼロ「ようこそ」
テリー「主のお出ましのようだぜ……」



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）『私の名は……ゼロ！』
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）『以前にお会いしている。一方的にだがね』
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）『眠ってもらった』
ハイデルン「入れ替わったのか？」
ゼロ（通信）『化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった』
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」



ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）『無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう』
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
アンディ「僕達の、力……？」
マリー「そのゼロキャノンとやらのこと、聞かせてもらいましょうか」
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
ジョー「ふざけてんじゃねぇぞ！」
テリー「そんなことに俺達が協力すると思ってるのか？」



テリー＆アンディ＆ジョー＆マリー「！！！」

ジョー「て、てめえ！！」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
アンディ「転送？　どうやるつもりなんだ？」
ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」



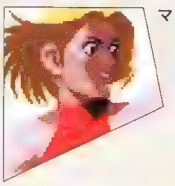
ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
ジョー「俺らの力で世界を?!」
マリー「なるほど、それがあなた達ネスツの狙いってわけね」
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
テリー「……お前を倒してゼロキャノンも止める。それでケリつけてやるぜ……」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？やってみろ……できるものならな！！」

エンディング

アンディ「みんな、早くここから離れるんだ！」
ジョー「くそっ、逃げきれんのかよ?!」



テリー「！！」



マリー「テリー?!」



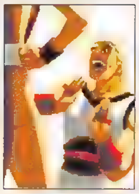
テリー「何してる！　先に行けぇ！！　……心配すんな、道はどっかで交わるもんだ……」



マリー「こうして、全てを消し去りKOFは閉幕……。……テリー・ボガードは、その行方を消失……」



ジョー「悪いな、俺もよ、こんな所で止まってる訳にゃいかねぇのよ！！」



アンディ「い、いや……まずは落ち着いて……僕の話を聞いてくれ……」



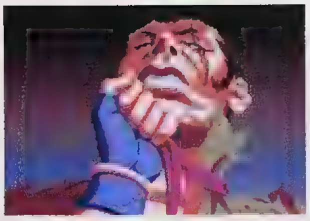
マリー「アンディ、ジョーともに帰国……どこかで交わることを信じ、それぞれの挑むべき道を進む……」



マリー「私も含めて……。その後、私はクライアントの調査を再開。新たな情報をつかみ、その地へと到着する。そう、私の"仕事"は終わったわけではないから……」



マリー「……ま、また……先回りされてる……」


マリー「誰？　一体誰にやられたの?!」
男「……う、うう……ボ……ド……」


マリー「!!!」


？？？「そいつは何も知らなかったよ……ここも手がかりなし、かな……」


マリー「……意外と早かったじゃない」


？？？「言ったろ、道は交わるってな……」


マリー「あなたの相棒……」


マリー「寂しがってたわよ」


テリー「オッケイ……」

龍虎の拳チーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）

リョウ「まあ、これで終わってわけには」
ロバート「いかへんやろな……」
キング「やっぱりね……」

☆

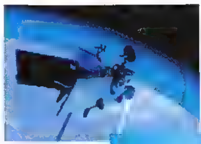
リング「記念すべきショーの始まりだ」


タクマ「ん？　天井が……!?」
リョウ「いつの間に地下に……？」


ゼロ「ようこそ」
タクマ「おまえは……？」


ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）『私の名は……ゼロ！』
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）『以前にお会いしている。一方的にだがね』
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）『眠ってもらった』
ハイデルン「入れ替わったのか？」
ゼロ（通信）『化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった』
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」


ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）『無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう』
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
リョウ「俺達の力だと……？」
ロバート「ゼロ・キャノンってのはなんや？」
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
タクマ「ふざけるのもほどほどにしろ！」
キング「誰がそんなことに……！」


リョウ＆ロバート＆タクマ＆キング「!!!」



リョウ「きさま……!!」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
ロバート「どないするんや？」
ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる。君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
リョウ「俺達を利用して世界を……」
タクマ「それがネスツとやらのねらいか！」
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
キング「あんたを倒させてもらう！　ついでにゼロ・キャノンも止めてやるよ……」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？やってみろ……できるものならな！！」

エンディング


リョウ「まずい！　キング逃げろ！」

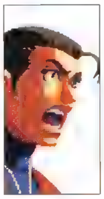


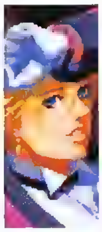



タクマ「覇王……！」


タクマ「至高拳ーーーーーー!!!」


リョウ「バ、バカな……」


ロバート「師匠、ビームを至高拳で撃ちよった……」


キング「私をかばって……すまない……タクマ！」


タクマ「当たり前だ！　極限流の世継ぎを産むかもしれんのだからな！！」


キング「え？」


リョウ＆ロバート「あ？」


リョウ＆ロバート「え……？」

怒チーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）

ラルフ「真相究明ってとこまでは」
ウィップ「いってないでしょうね」
クラーク「そろそろかもしれませんよ」

☆

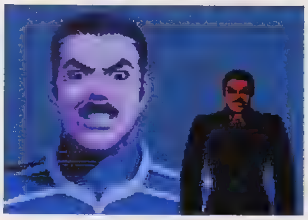
リング「記念すべきショーの始まりだ」



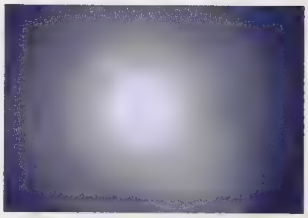
レオナ「天井……!?」
クラーク「地下に……運ばれていた?」



ゼロ「ようこそ」
ラルフ「あんたは……リング司令?」



ハイデルン「貴様は……誰だ?」
ゼロ（通信）「私の名は……ゼロ!」
ハイデルン「ゼロ……?」



ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった?」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか?」



ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった」
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ?」



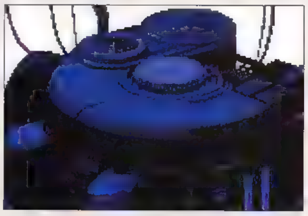
ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）「無意味だ! 我々だけを叩けばいいだろう」
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
ウィップ「衛星兵器を!?」
クラーク「あれは対ネスツ用兵器として開発した……まさか!?」
ゼロ「察しがいいな。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
ラルフ「ふざけるな!」
クラーク「誰がそんなことに……!」



レオナ＆ラルフ＆クラーク＆ウィップ「!!!」



ラルフ「きさま……!!」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
ウィップ「どうやって?」



ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」

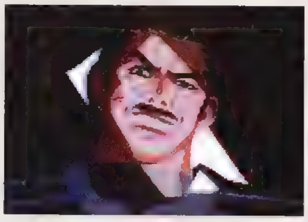


ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
ウィップ「私達を利用して世界を……」
クラーク「それがネスツのねらいか!」
ゼロ「ネスツ? そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ!」
ラルフ「貴様を倒す。ゼロ・キャノンも撃たせねえ!!」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める? やってみろ……できるものならな!!」

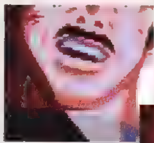
エンディング



ウィップ「これは……?」
ゼロ「これまでのプロジェクトのデータだ……」

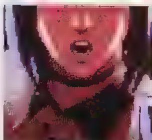


ゼロ「おまえの知りたいことはそれを見ればわかる」
ウィップ「知りたいこと……?」
ゼロ「そうだ…………」

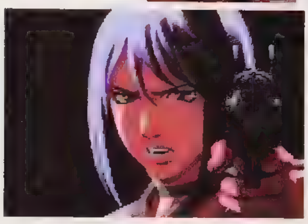












ウィップ「もういいわ……。だまりなさい」



ラルフ「クッ……、ウィップ? ……! やばい! 地盤ごとやられてる!!」



ラルフ「ムチ子! 逃げろ……!」





ラルフ「ムチ子ーーーーーー!」

☆

ラルフ「その後の検証でも、あいつの遺体は見つからなかった。しかし、映像データだけは回収できた。もしもの時のために、あいつが残した手紙みたいなものだった」



ウィップ「もしもの事があるといけないから、お礼だけを言いたくて」



ウィップ「いい部隊です。とても楽しい。けど大佐! 私はムチ子じゃありませんよ!」



ウィップ「ウィップと呼んで下さい。それじゃ、また会いましょう。きっと……」
ラルフ「うるせえ、誰が呼ぶかよ」

サイコソルジャーチーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）

鎮「これで終わり……」
拳崇「ってわけないわなぁ……」
アテナ「！！」

☆

リング「記念すべきショーの始まりだ」



拳崇「な、なんや……天井が!?」
包「いつの間にか地下に来ちゃってる……？」



ゼロ「ようこそ」
アテナ「あなたは……？」



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）「私の名は……ゼロ！」
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか？」
ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった」
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」



ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）「無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう」
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
アテナ「私達の力……？」
鎮「ゼロ・キャノンってのはなんじゃ？」
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
鎮「なんじゃと！」
拳崇「あほなこと言いなや、誰がそんなもん手伝うか！」



アテナ＆拳崇＆鎮＆包「！！！」

アテナ「なんて事を……！！」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
包「力をどうやって送るの？」
ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」



ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
拳崇「要は世界征服ってことかいな……」
鎮「それがネスツのねらいなんじゃな！」
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
アテナ「すきにはさせないわ！　あなたを倒して、ゼロ・キャノンも止めます！」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？やってみろ……できるものならな！！」

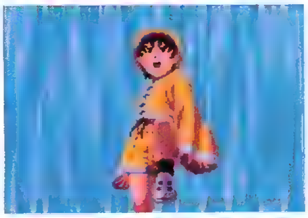
エンディング



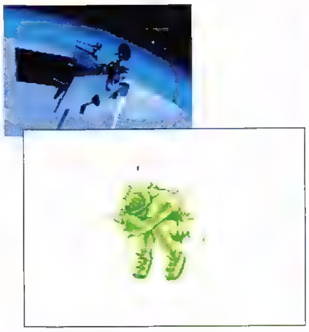
拳崇「あかん！　次くるで！！」



包「みんな、さがって！！」



鎮「イカン！　無茶じゃ」



アテナ「パオくん！！」
包「う・う・う……！」
拳崇「はなれるんや！！」



包「うわーーーーーー！！」





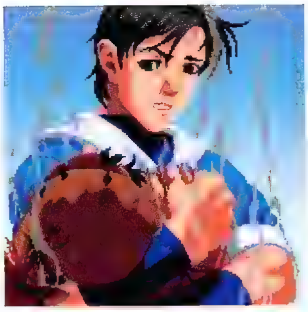
拳崇「！！！」



アテナ「パオくん……、パオくん……」
包「う……う……う……く……くるしいよぉ……」
アテナ「だいじょう……キャッ！　あつい……」



鎮「飽和状態の体にゼロキャノンのパワーを吸ってしまったんじゃ……もう、こうなってしまってはワシらにはどうすることもできん……」
アテナ「それじゃあ、パオくんは……」
鎮「……」



拳崇「どうにかならんのか！」
包「ケンスウ兄ちゃん、くるしいよぉ……」



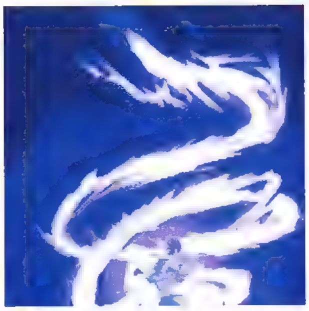
包「たす……」



包「け……て……」
拳崇「……」



アテナ＆鎮＆薫「！！！」



アテナ「キャーッ！！」



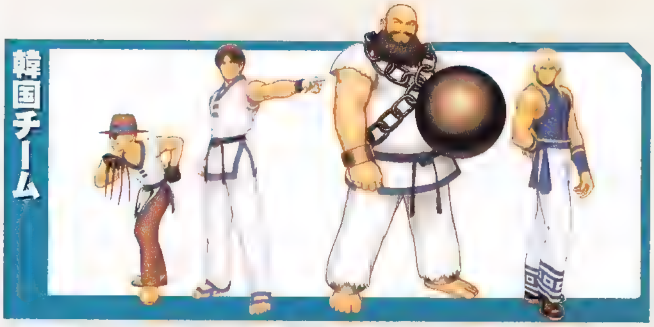
鎮「あ痛た……た……」



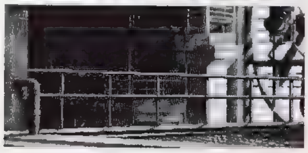
薫「え!?　何が起こったのですか？」



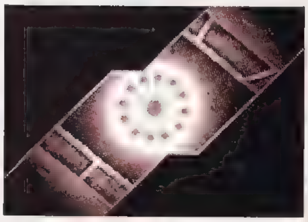
拳崇「この感じ……力が戻った……んか？」



ステージ7対戦前（vs ゼロ）



キム「これで終わりとは……」
ジョン「思えませんが……」
チャン「出てきやがったぜ」
☆
リング「記念すべきショーの始まりだ」



キム「天井が……！？」
チョイ「いつの間にか地下に来てるでヤンス」



ゼロ「ようこそ」
チャン「お前は誰だ！」



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）「私の名は……ゼロ！」
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか？」



ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった」
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」

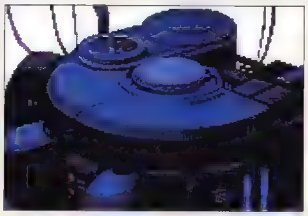


ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）「無意味だ！ 我々だけを叩けばいいだろう」
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
ジョン「私達の力……？」
チョイ「ゼロ・キャノンってのは何でヤンス？」
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
チャン「ふざけるな！」
ジョン「そんなことに協力は出来ませんね」



キム＆チャン＆チョイ＆ジョン「！！！」

キム「貴様……絶対ゆるさん！」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
チョイ「どうやって転送するでヤンスか？」



ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」

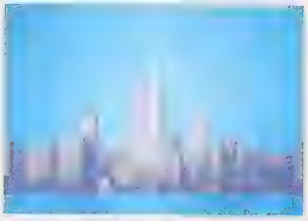


ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
ジョン「私達を利用して世界を……」
キム「それがネスツのねらいか！」
ゼロ「ネスツ？ そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
キム「なんて奴だ！！ 貴様を倒して、ゼロキャノンも止めてやる！」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？ やってみろ……できるものならな！！」

エンディング

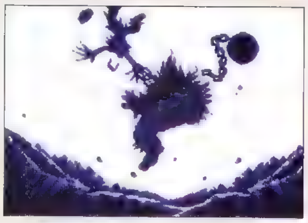


キム「チャン！ チョイ！ ゼロから離れろ！！ クッ！」
ジョン「大丈夫ですかー！」
キム「第二波が来るぞ！！」





チャン＆チョイ「ヒィィィィィィィ！！」



チャン＆チョイ「ギャァァァァァー！！！」



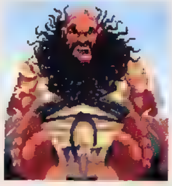


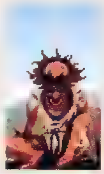
ジョン「チャンさーん！ チョイさーん！」
キム＆ジョン「あ……」



キム「おい！ 大丈夫か！！ しっかりしろ！」
ジョン「ふむ……特に外傷なし……。どうやら気を失っているだけのようです」
チャン＆チョイ「ん……ん……」
キム「おお、気が付いたみたいだぞ！」

チャン「まったくえらい目にあったでヤンス」

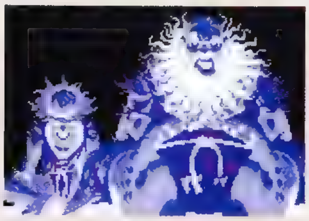




チョイ「ったくよう、死ぬかと思ったぜ！！」



チャン「……やんす……？」
チョイ「……ぜ……？」



チャン＆チョイ「！！」



チャン「なんで、アッシがダンナで！！」
チョイ「オレがお前なんだよ！！」



キム「というわけで……」



キム「これはどうしたものか……」
ジョン「困りましたねぇ」
キム「やはり『ゼロ・キャノン』という物で、こうなってしまったのだから、ネスツの人間に聞くしかなさそうだな」



ジョン「でも、あの人には聞けそうにもありませんが……」
チャン＆チョイ「……」

女性格闘家チーム



ステージ7対戦前（vs ゼロ）

ユリ「まあ、これで終わりってわけには……」
舞「いかないのよね……やっぱりね……」

☆

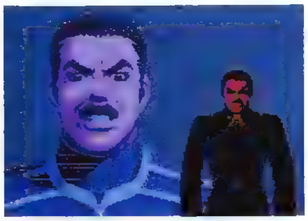
リング「記念すべきショーの始まりだ」



雛子「天井が……!?」
香澄「いつの間に地下に……？」



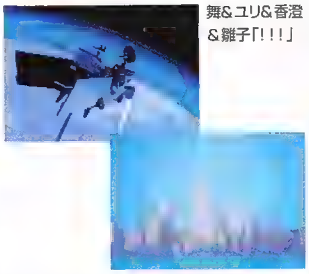
ゼロ「ようこそ」
雛子「あなたは……？」



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）「私の名は……ゼロ！」
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか？」
ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった」
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」

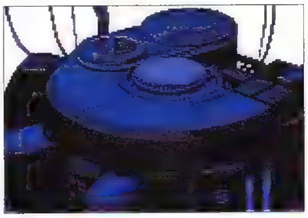


ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）「無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう」
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」
雛子「私達の力……？」
舞「ゼロ・キャノンってなんなのよ!?」
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
舞「ふざけないでよ！」
香澄「誰がそんなことに……！」



舞&ユリ&香澄&雛子「！！！」

ユリ「あんたね……！！」
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
雛子「どうやってですか？」

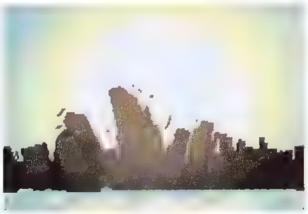


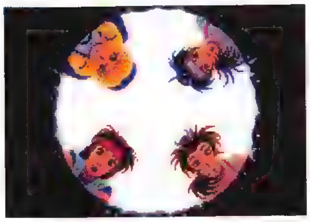
ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」



ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
香澄「私達を利用して世界を……」
舞「はは～ん。それがネスツのねらいなわけ！」
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
ユリ「冗談じゃない！　あんたを倒すわ！　そしてゼロ・キャノンも止めてあげるわよ！」
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？　やってみろ……できるものならな！！」

エンディング





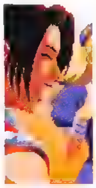
香澄「一体……何が？」
ユリ「あいたたた……。あっ、すごい穴あいちゃってる！」
舞「あいつ、どうやら消えちゃったみたいね」



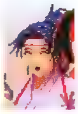
雛子「あの、よくわからないんですが一、私たち勝ったんでしょうか？」



ユリ「あのね、雛子ちゃん、これは……」



舞「そう！　そうそう！　とにかく私たちは優勝したのよ！　はははは……」



香澄「やったわね！　雛子ちゃん！　初出場で初優勝よ！！」



雛子「はい～ありがとうございます。これもみなさんのおかげです」



ユリ（ちょっと舞さん！　いいんですか？）
舞（いいのよ！　とにもかくにも優勝したんだから！）
ユリ（……）



一週間後
女生徒A「雛子様～」
女生徒B「こっちをお向きになって～！」



香澄「すごい人気ですね、雛子ちゃん！」
ユリ「でも、まさかホントに学校に相撲部ができるなんて！」
舞「よかったじゃない、結果オーライよ！」



雛子「あっ、舞さ～ん、ユリさ～ん、香澄さ～ん」



女生徒C「きゃあ～、あの方達が雛子様と一緒に優勝された方よ～！！」
女生徒D「素敵ですわ～」



舞「な、なんかヤバくない？」
ユリ「そ、そんな感じが……」
香澄「逃げましょう！」



女生徒たち「キャー！！　お待ちになって～！！　皆様も相撲部にお入り下さい～！！」
舞「うわっ、女子校ってこんなの？」
ユリ「知りませんよ！」
香澄「とにかく逃げましょう！」



雛子「ああ、幸せですわ！！」

京&庵チーム



京と庵がいるエディットチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる

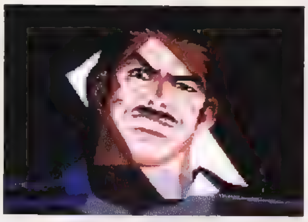
ステージ7対戦前(vs ゼロ)

エディットチームのデモと同じ

エンディング



京「利用されたぶんの借りだ。確かに返したぜ!」



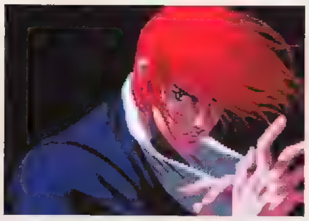
ゼロ「利用……？　無式の力はゼロ・キャノンにも反映した。最大の敬意を表したつもりだが……」



京「ふざけんな!　てめえ……!」
ゼロ「ムダだ。何を言っても私はもうすぐ息絶える。それよりいいのかね？　君を待っている人もいるだろう……」



京「……!　待ってる人か……」



庵「御託はいらんぞ……」



京「だろうな。こっちも人を待たしてるんだ」





京「行くぜ……!」

クーラチーム



クーラがいるエディットチームを使用した場合、以下のストーリーが流れる。ただし、京、庵、クーラがいるエディットチームは、「京&庵チーム」としてあつかわれる

ステージ7対戦前(vs ゼロ)

エディットチームのデモと同じ

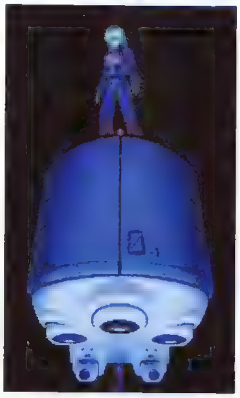
エンディング

ダイアナ「クーラ!　クーラ!!」
フォクシー「ゼロ・キャノンにやられたんじゃ……」
クーラ(通信)「ここにいるよ」

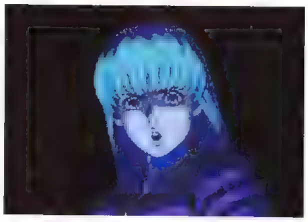


ダイアナ「無事ね!　どこにいるの？」
クーラ(通信)「これも壊さなきゃ……」
ダイアナ「え!?」

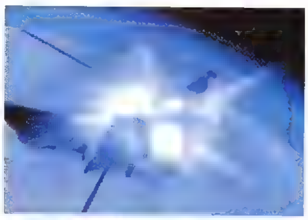




ダイアナ(通信)「クーラ、何をする気？」
クーラ「こいつ、まだ生きてる。壊さなきゃ」
ダイアナ(通信)「無理しなくていい!　帰ってきなさい!!」

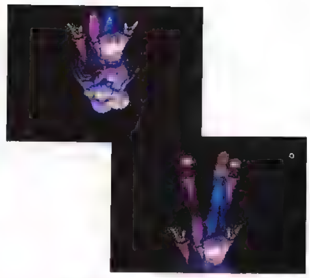


クーラ「だって、こんなのがあったら、みんなが危ないもん」





クーラ「このまま……死んじゃうのかな……」

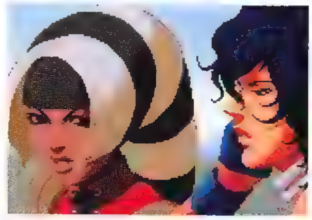


クーラ「……え!」

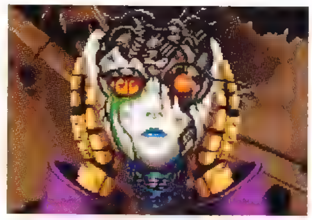


クーラ「キャンディ!?」





ダイアナ「クーラ!?　よかった、無事なのね!」
フォクシー「クーラ……!　どうした!?」
クーラ(通信)「トモダチってなに？」
ダイアナ「どうかしたの？」
クーラ(通信)「この子がトモダチだから守ってくれるって」
ダイアナ「そう……。友達は何にも代えられない大切な人のことだよ」



ダイアナ「抱きしめてあげなさい」
キャンディ「くーら……トモダ……チ……クーら……トモ……ダ……チ」



クーラ「うん」

エディットチーム

ここまでに紹介した10チーム以外のメンバー構成のチームでプレイした場合、以下のストーリーが流れる。なお、先頭にキャラクターの名前が書かれていないセリフは、エディットチームのいずれかのメンバーが話しているもの。また、女性キャラクターがひとりでもいるエディットチームの場合、特定のセリフが【 】内のものに変わる

ステージ7対戦前（vs ゼロ）

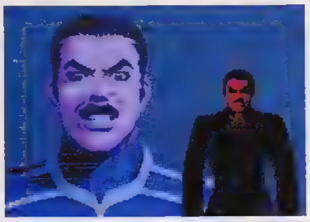
「これで終わりってわけには」
「いかないとは思うが……」【いかないとは思うけど……】
「やはりな……」【やはり……】
リング「記念すべきショーの始まりだ」



「天井……!?」
「いつの間に地下に……？」



ゼロ「ようこそ」
「おまえは……？」【あなたは……？】



ハイデルン「貴様は……誰だ？」
ゼロ（通信）「私の名は……ゼロ！」
ハイデルン「ゼロ……？」
ゼロ（通信）「以前にお会いしている。一方的にだがね」
ハイデルン「クリザリッドを始末したのは貴様だな。リングをどこへやった？」
ゼロ（通信）「眠ってもらった」
ハイデルン「入れ替わったのか？」
ゼロ（通信）「化粧が得意でね。リングの役割を演じていた。しばらくして、そこにいるクローン・リングと入れ替わったがね。まず障害となる君達の力を無力化するには一番の近道だった」
ハイデルン「ならKOFを開催したのはなぜだ？」



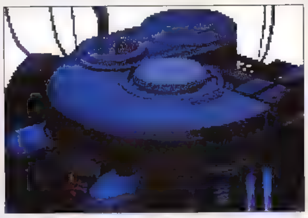
ゼロ「ゼロ・キャノンを手に入れるためだ」
ハイデルン（通信）「無意味だ！　我々だけを叩けばいいだろう」
ゼロ「必要だったのだ。ゼロ・キャノンを最大利用するためには、君達格闘家の力がね」

「俺達の力……？」【私達の力……？】
「ゼロ・キャノンってのはなんだ？」【ゼロ・キャノンって……？】
ゼロ「対ネスツ用衛星兵器だ。KOFを開催したのは、君達を呼び寄せ、キャノン発射に協力してほしかったからだよ」
「ふざけるな！」【なんですって！】
「誰がそんなことに……！」



「!!!」

「きさま……!!」【なんてことを……!!】
ゼロ「君達一人一人を撃ち抜くことも可能なのだよ。拒むことはできない。君達の力をこのゼロ・キャノンに転送させてもらう」
「どうやって？」



ゼロ「地下にジェネレーターがある。私と闘うことで生じる君達の力をキャノンに転送することができる」



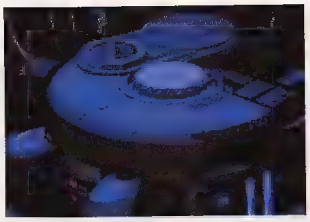
ゼロ「君達の力を新秩序の幕開けに利用させてもらうよ」
「俺達を利用して世界を……」【私達を利用して世界を……】
「それがネスツのねらいか！」【それがネスツのねらいなの!?】
ゼロ「ネスツ？　そんな物は方便だ。新秩序の頂点にはネスツではない、私が立つ！」
「貴様を倒す。ゼロ・キャノンも止めてやる……」【あなたを倒す。ゼロ・キャノンも止めるわ……】
ゼロ「私を倒して、ゼロ・キャノンを止める？やってみろ……できるものならな!!」

エンディング

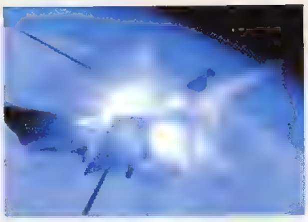
―― 一週間後 ――
兵士「市街地に出ましたが」
ハイデルン「ここでいい」



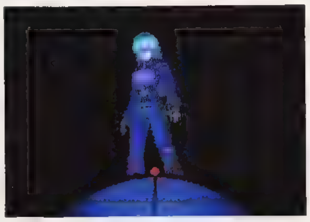
ハイデルン「ネスツが再び影を潜めて、しばらくたった」



ハイデルン「破壊された寺院の地下にジェネレーターは発見された」



ハイデルン「ゼロ・キャノンは誤作動のあと、軌道上の全20機が自爆」



ハイデルン「回収した映像には、一瞬だがアンチ・K'の姿が確認されている。私は仮説を立てた」



ハイデルン「ゼロが狙っていたのはネスツの拠点だったのではないか？」



ハイデルン「調査を行ったが、プロジェクトのデータは何者かによって奪われた後だった」



ハイデルン「だが、その仮説でいくとサウスタウンもまたネスツの……？　しかし、それは仮説に過ぎない」



ハイデルン「はっきりしているのは、我々の完全敗北だったということだ。失ったのは街一つ」

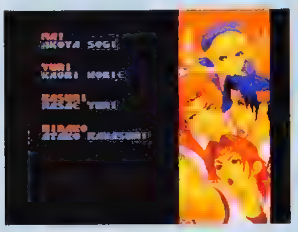


ハイデルン「そしてプライドか。奴ら、次はどう出てくる？」



スタッフロール

ゲーム中やタイトルデモに使われたグラフィックがつぎつぎと現れるなか、開発スタッフの名前が表示されていく。



『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』ART GALLERY



ファミリーマート[illegible]



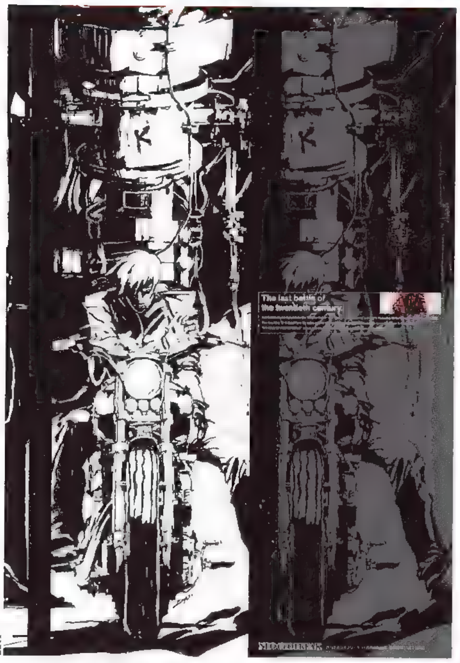
芸文社「ネオジオフリーク」
2000年1[illegible]月号表紙



芸文社「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
完全攻略マニュアル」表紙



芸文社「ネオジオフリーク」2000年10月号表紙



芸文社「ネオジオフリーク」2000年11月号ポスター



芸文社「ネオジオフリーク」2000年9月号ポスター



芸文社「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
完全攻略マニュアル」裏表紙



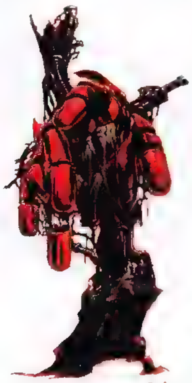


芸文社「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
完全攻略マニュアル」



エンターブレイン「アルカディア」
2000年9月号表紙

エンターブレイン
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
オールキャラクターズバイブル」表紙

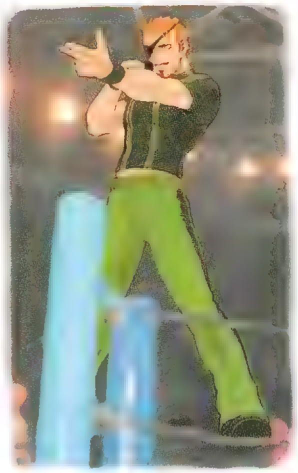


エンターブレイン
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
オールキャラクターズバイブル」裏表紙



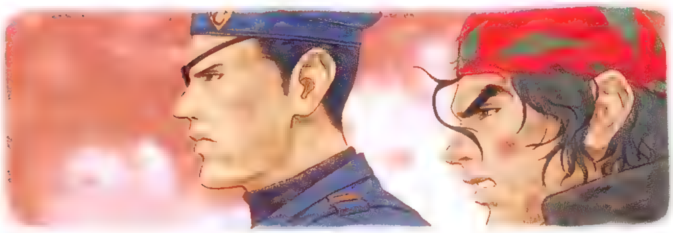






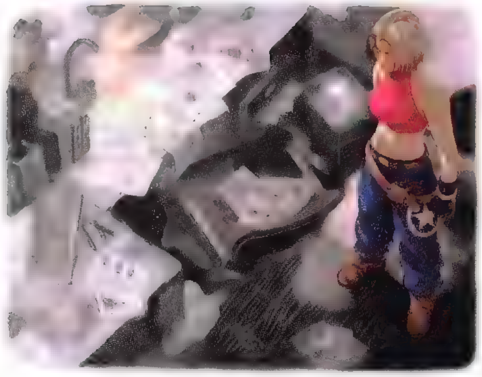








チームストーリー挿絵

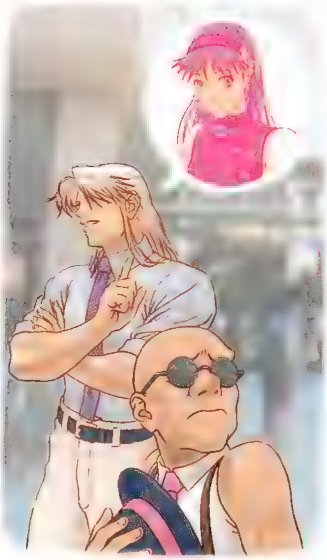




餓狼伝説チーム









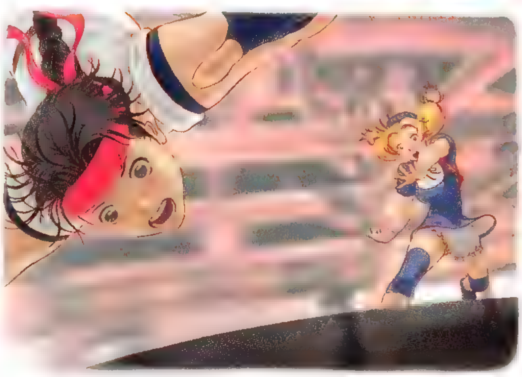
サイコソルジャーチーム



龍虎の拳チーム







CHAPTER 5

風雲默示録シリーズ



風雲黙示録 格闘創世

風雲黙示録—格闘創世—

発売日●'95年4月25日
基　板●MVS（190メガ）

STORY

時は21世紀前半、舞台は"ジパングシティー"。獅子王と名乗る謎の格闘家が、"獣神武闘会"の開催を発表した。この声明後、腕に覚えのある者たちがルール無用の闘いをくり広げ、さまざまな思惑を秘めた9人の闘士が武闘会へと勝ち上がってきたのだった。



個性あふれるキャラクターたちが、鍛え上げた肉体と手にした武器を駆使して闘う対戦格闘ゲーム。バトルフィールドが手前と奥（上下）にわかれているのは「餓狼伝説」シリーズライクだが、効果が大きくちがう複数のラインアタックと、異なるラインにも届く武器攻撃の存在で、独特のラインシステムを構築している。

GAME SYSTEM

●基本操作

レバー入力はオーソドックスな2D対戦格闘ゲームタイプ。➡➡（⬅⬅）でダッシュ（バックステップ）ができるほか、⬋➡➡（⬊⬅⬅）で大ダッシュ（大バックステップ）が可能だ。ボタン入力は、Ⓐボタンがパンチ、Ⓑボタンがキックで、それぞれ短く押すと弱攻撃、長く押すと強攻撃になる。また、Ⓒボタンは武器殴り、ⒷⒸ同時押しで武器投げ、Ⓓボタンはラインアタックとなっている。

●ラインシステム

本作のバトルフィールドは、手前と奥にわかれており、レバーとⒹボタンの組み合わせで異なるラインへの移動や攻撃ができる。以下に、各ラインアタックの特徴を紹介する（【 】内は使用コマンド）。

ⓐノーマルラインアタック【Ⓓ】

攻撃を出しながら、異なるラインへジャンプする。

ⓑ攻撃よけラインアタック【⬅＋Ⓓ】

攻撃を出しながら、後方へジャンプして異なるラインへ移動する。そのため、攻撃が相手に当たることはあまりない。

ⓒステップラインアタック【⬋or⬊＋Ⓓ】

現在いるラインで前方（または後方）に高速移動してから、ノーマルラインアタックをくり出す。高速移動中も攻撃判定がある（しゃがみガード不可）。



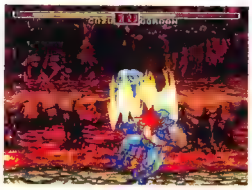
◀同じライン上にいる相手を、しゃがみガード不能技で攻撃できる点は大きい。

ⓓ大ジャンプラインアタック【⬇⬆＋Ⓓ】

現在いるラインで画面外まで大きくジャンプしたあと、異なるラインにいる相手を頭上から攻撃する。

ⓔスーパーラインアタック【➡⬅⬋⬇＋Ⓓ】

動作スピードが速く、攻撃判定の大きいノーマルラインアタック。相手がガードしていても体力をケズれる。



◀技の性能は抜群だが、いかんせんコマンドが特殊で、出しづらいのが難点。

●避け攻撃

ガードのモーションをとりはじめたときに、➡＋Ⓐと入力すると、相手の攻撃をかわしながら反撃を行なう「避け攻撃」が使用できる。この攻撃を出すと上半身無敵になるので、とくに対空迎撃で威力を発揮する。

●組み技

相手に接近して⬅or➡＋Ⓒで「組み技」（投げ）が使用できる。また、相手に組み技を仕掛けられた瞬間に、ⒶorⒷで「殴り返し」、Ⓒで「投げ返し」を使って反撃することも可能。

●特殊体術／特殊武器

ほかの対戦格闘ゲームにおける必殺技に相当するもの。使用するには特定のコマンドが必要で、相手にガードされても体力を少しケズることができる。

●逆転技

体力が減り、ゲージが点滅しているときにかぎり、高い攻撃力を誇る「逆転技」を何度でも使えるようになる。

●ステージごとの仕掛け

ステージごとに、つららが落ちてくる、ゴーカートが走ってくる、ぶら下がっているランプで攻撃できる、といったようなさまざまな仕掛けが用意されている。



◀メズウステージのピラニア。画面中央でしばらく何もしないでいると襲ってくる。

●対CPU戦

獅子王をのぞくすべてのキャラクターと対戦したあとに、獅子王→真獅子王の順に闘う。また、4人目と8人目の対戦後にはボーナスステージが挿入される。



◀ボーナスステージでは、落下してくる釣り鐘や巨大まねき猫を破壊するのだ。

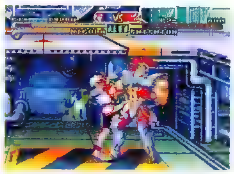
■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

vs 1〜4人目
↓
ボーナスステージ
↓
vs 5〜8人目
↓
ボーナスステージ
↓
vs 9人目
↓
vs 10人目（獅子王）
↓
vs 11人目（真獅子王）

Column

連続技のヒミツ？

本作では、キャラクターが技を食らったときののけぞり動作が、前半部分は全身無敵になっている。そのため「ジャンプ攻撃→地上攻撃」などの連続技をキメようとした場合、ジャンプ攻撃を低く当てたあと地上ですぐに技を出すと、相手が無敵状態であるために空振りしてしまう（＝連続技にならない）ことがあるのだ。



◀技を早く出しすぎないこと。タイミングは体で覚えるしかない。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『風雲黙示録』

■29,800円　■'95年5月26日発売

アーケード版をほぼ忠実に再現。対2P戦時は、キャラクターの攻撃力を5段階に変えることもできる。

SECRET FEATURE

●真獅子王を使用する

真獅子王以外の全員を倒したデータ（真獅子王に負けたあとにセーブしたもの）が入っているメモリーカードを差し、キャラクター選択画面で「獅子王にカーソルを合わせて⬇×10のあとⒶボタン」と入力すると、対2P戦で真獅子王を使用できる。



◀「REAL」の文字がまぶしい真獅子王。マントは対戦前に脱ぐ。

ネオジオCD版『風雲黙示録』

■8,800円　■'95年6月16日発売

内容はネオジオ版と同じ。ロード画面では、デフォルメされたキャラクターのアニメーションとともに、キャラクターのプロフィールや開発時のエピソードなどが紹介される。



◀表示されるグラフィック&メッセージの種類はかなり豊富。

SECRET FEATURE

●真獅子王を使用する

メモリーカードのかわりに、ネオジオCD本体のメモリに、真獅子王以外の全員を倒したデータをセーブしておく必要がある。それ以外はネオジオ版とまったく同じだ。

真獅子王登場デモについて

10人目(獅子王)との対戦後には、真獅子王登場デモが流れる。このデモは、使用キャラクターが獅子王の場合とそうでない場合とで、多少のちがいがあるのだ。

1～9人目

↓

10人目(vs 獅子王)

↓

●獅子王以外を使用していた場合



真獅子王「ふはははは……。獅子王の実力がその程度と思ってもらってはこまる。そやつは我が影武者にすぎん。真の獅子王の力とくと見るがいい」

●獅子王を使用していた場合

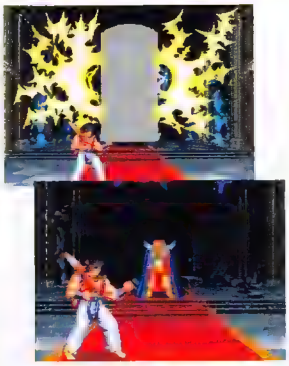


真獅子王「ふはははは……。ごくろうであったな我が影よ。少々てこずっていたようだがな……。これからも我が影として、忠誠を尽くす気はあるのか？　ぬしの力では満足はいかぬが、しっかりと我が影を果たすがよい！」
獅子王「ワッハハハハ……。俺はもう影武者ではないっ！」



真獅子王「おろか者め！　影ごときが何をほざくつ。貴様にもはや、用はない。然るべき報いを受けよっ！」

↓



↓

11人目(vs 真獅子王)

↓

エンディング

ハヤテ(ジョー・疾風)



基本技のリーチが短いため、接近戦がメインとなる。移動しながら攻撃する強烈斬で攻めを持続できるのが強み。

10人目対戦前(vs 獅子王)

ハヤテ「最強の獅子王とはおまえかーっ。今日からおまえは2番だぜっ！」
獅子王「勝ち残ったのは貴様か？　その力見せてもらおう」

エンディング

ハヤテ「今度こそ俺の勝ちだな！　よっしゃあ！」



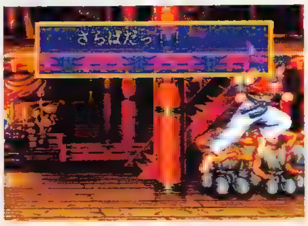
ハヤテ「おやじ……」
ハヤテの父「何ごとだ、ハヤテよ」
ハヤテ「とうとう俺は最強の格闘家になったぜ！」
ハヤテの父「ハヤテよ……おぬしはたしかに強うなった。だが、まだまだ上には上がいる。もっと広い世界を見るのだ」



ハヤテ「くっ……。わかったよ、おやじ……。俺はもう一度修行にでるぜ！」



弟子「は、本当に行かれるのですか？」
ハヤテ「ああ……みんな元気でな」
弟子「お気をつけて……ううっ」



ハヤテ「さらばだっ！！」

キャロル(キャロル・スタンザック)



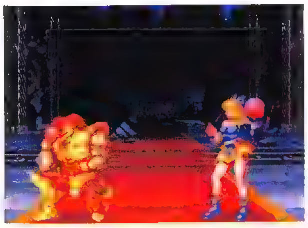
足技とボールを使った攻撃が得意。逆転技のナーティーボールはガード不能なので、連発すると非常に強力だ。

10人目対戦前(vs 獅子王)

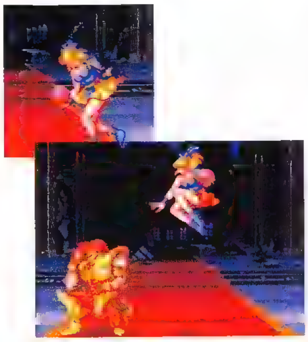
獅子王「キャロル・スタンザック。我が妻にふさわしい娘よ」
キャロル「勝手に決めないで！　自由にしたいのなら私に勝つことね！」

エンディング

キャロル「うっそーっやっつけちゃった。これで私は自由なのね」



キャロル「私に勝てないようじゃ、だめだめだめっ！　結婚なんてとんでもないわっ。あきらめてね♥」
真獅子王「……」
キャロル「それじゃあ、さようなら。元気でね♥」



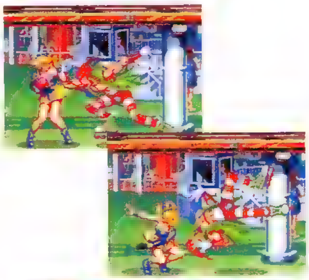


キャロル「これからは自由なのね。うふふふふ……♥」



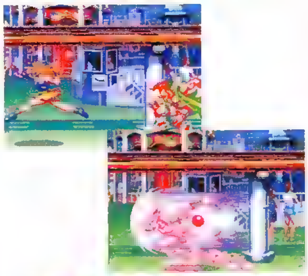


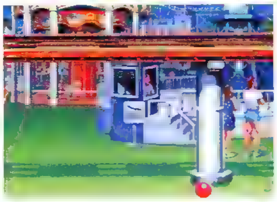
ジョーカー「ひっほーっ！　むかえに来てやったぜーっ！　せーのっ！」





ジョーカー「いつ見てもたまんねーや。ひょほほーっ」





キャロル「キャーッ、いやーっ！！」

イーグル（マッスル・イーグル）



リーチの長い足技と、攻撃判定が大きいアックスブームで、相手を押さえこむように闘うと強さを発揮

10人目対戦前（vs 獅子王）

イーグル「あなたと戦って、たしかめたい事がある」
獅子王「何の事か知らぬが、かかってくるがよい」

エンディング

イーグル「あなたは……やはり、あなたはっ！」

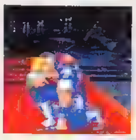


イーグル「兄さん！　ぼくだ！　マックスだよっ！！」
真獅子王「私は君の兄さんではない。彼はすでに、しんだのだ……。だが……彼がもし生きていたなら……きっと……君をだきしめることだろう」
イーグル「ありがとう……兄さん。いや獅子王……」
真獅子王「もはや会うこともあるまい……さらばだっ！！」





イーグル「兄さん！」





イーグル「ぼくは、ぼくの道をあゆんでいきます！　お元気で……」

ゴードン（ゴードン・ボウマン）



移動能力はいまひとつだが、攻撃力が高い。相手の起き上がりに仕掛ければ、ほぼ確実にキマる逆転技を持つ

10人目対戦前（vs 獅子王）

ゴードン「おまえさんに勝てば、賞金が手に入るんだな！」
獅子王「もし勝てればな……。さあ貴様の力見せてもらおう」

エンディング

ゴードン「うおおーっ、こんどこそわしの勝ちだなーっ」



ゴードン「カタがついたな獅子王！　がっはっはっはっはっ！」
真獅子王「むむむっ……賞金はもっていくがいい！」
ゴードン「娘の手術代だ。悪く思わんでくれよ！」
真獅子王「……」



ゴードン「じゃあ、急ぐんでな……。アディオス！！」

☆

娘の手術は成功し、再び、ゴードンには警官としての……悪との闘いの日々が始まる……かと思えた……。



司会「青コーナー440ポンド。ビッグ……ゴーッドーンッ」
ゴードン「うおーっ」



ゴードン「警官より賞金かせぎの方がもーかるわい！　がっはっはっはっはっ！」

カンピー「パパーッ！　がんばってね！！」





ジョーカー（マルコ・ハリャドリッド）



長い手足で相手の間合いの外から攻撃できるのが長所。反面、食らい判定が大きいので、固められると苦戦する。

10人目対戦前（vs 獅子王）

ジョーカー「てめえの首をとればこの世界はジョーカー様のモノだ！」
獅子王「虫ケラらしくしておればよいものを……おろかな……」

エンディング

ジョーカー「ひょーほほほへーっ！　一番はこのジョーカーさまだっ」



ジョーカー「いえーいっ！　のってるかよーんっ！」



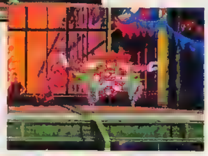


ジョーカー「今日は俺がナンバーワンになった日だーっ！　ひょほほっ。さぁ、一晩中おどりあかすぜーっ！」











ジョーカー「来いよーんっ！　バブルス！！」
バブルス「ウキャキャー、ウキャキャー！」







ジョーカー「見てなよーっ！　今夜もみんなのために、でーっけえ花火をぶっぱなすぜーっひょほほっ」





ジョーカー「今日はこれくらいで、おわ……る……よ……ん！」

ゴズウ



爪を用いた武器攻撃は、全キャラクター中屈指のリーチを誇る。特殊体術もローリスクで使いやすいものが多い。

10人目対戦前（vs 獅子王）

ゴズウ「我らが弟のうらみ、思い知るがいい」
獅子王「いつぞやのネズミの生き残りがまだおったか……」

エンディング

ゴズウ「おとうとたちよ……これでかえれるぞヒューッ」



ゴズウ「ゴーッパーッ」



ゴズウ「我々『邪呀』のオキテどおり獅子王を殺った……。『邪呀』のきずなは……血のキズナ、魂のキズナ」



メズウ「さすがだなぁ兄者。へへへ……」
ゴズウ「ここにはもう用はない……。さあ闇の世界へかえるのだ。我々の生きる世界へな……。ゴーッパーッ。行くぞ！　メズウ！」





メズウ



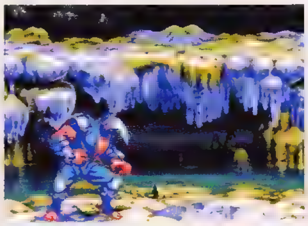
基本技、特殊体術ともにゴズウとほとんど同じ。接近戦や遠距離戦といった極端な間合いでの攻防が得意と言える。

10人目対戦前（vs 獅子王）

メズウ「お、おまえかぁ獅子王は。へへへ、斬りきざんでやらぁ！」
獅子王「こざかしい！　貴様らの術などかすりもせぬわ」

エンディング

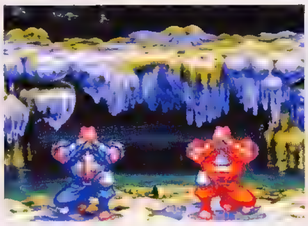
メズウ「カズウよぉ。おわったぜぇへへへ……」



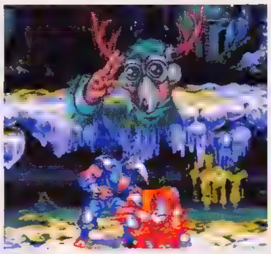
メズウ「あにきぃーっ」



ゴズウ「なんだ……メズウ……」
メズウ「獅子王は俺が殺ってきたぜぇ。カズウのかたきをとったんだぁー！」
ゴズウ「ゴーッパーッ。みごとだぜ、メズウ。さすがは俺の弟だ……。『邪呀』の血のオキテはこれで守られたな……」



メズウ「カズウはいいやつだったぁ。兄思いのなぁ。へへへ」
ゴズウ「獅子王に殺されなきゃ、今ごろはなぁ……。カズウもあの世でよろこんでるぜ……」



メズウ「カズウーッ」

ニコラ（ニコラ・ザザ）



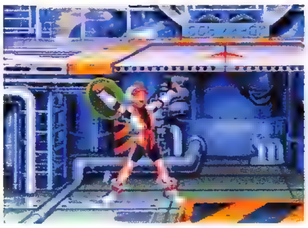
スプリットフォーは相手のガード硬直時間が長い。これをガードさせてから、得意な接近戦を仕掛けるのが定石だ。

10人目対戦前（vs 獅子王）

ニコラ「わーい！　獅子王だぁ！　ホンモノだよね？　ねぇ、ねぇ」
獅子王「勝ち残ったのがガキとは……。相手はアリだったのか？」

エンディング

ニコラ「あんたも強いけど……レベルがちがうんじゃない？」



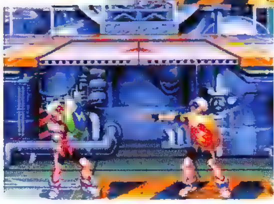
ニコラ「やったやった！　優勝だぁ！！」



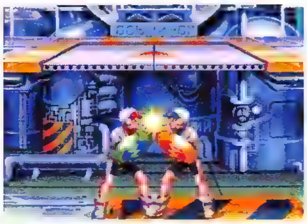
ニコラ「おいらのスーツは最強さ。だれにもマネはできないよ」

ニコラの兄「ちょっとまったーっ」



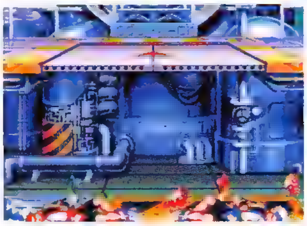


ニコラの兄「何いってんだい、ニコラ。これは2人でつくったんだろ！」
ニコラ「ありゃ！　兄ちゃん……」
ニコラの兄「自分だけけいいかっこすんなよな！」
ニコラ「なにおう！　兄ちゃんなんか、ほんのちょっとおいらを手伝っただけじゃないか！」



ニコラの兄「なんだとぉ！！」



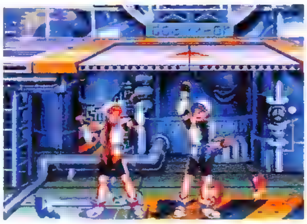


ニコラの兄「ニ……ニコラ、大丈夫か？」





ニコラ「あーん、スーツがこわれたよー」



ニコラの兄「ごめんよニコラ、また作り直そう！！」
ニコラ「うん！　2人でやろうね！」

チュン(中白虎)



特殊体術と武器は、どれも使い勝手がいい。ダウンしたとき体力が半分以下になっていると、変身して能力が上昇。

10人目対戦前(vs 獅子王)

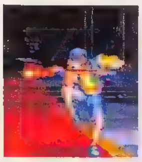
獅子王「貴様からノコノコと現れるとは。その杖、さし出す気になったか」
チュン「相変わらずうぬぼれがすぎるの。思いどおりにはいかぬぞいっ!」

エンディング

チュン「勝負あったようぢゃな。さて帰ろうかの」

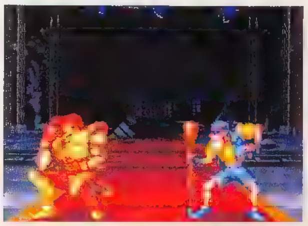


チュン「なぁーにが獅子王ぢゃ、青二才めがっ。わしを本気にさせたのが、おぬしのあやまちなのぢゃ。このチュンをたおすには、まだまだ修行がたりんわい!」
真獅子王「くっ」



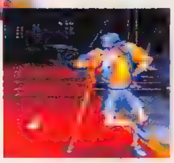
チュン「見るがいい、おぬしがうばおうとした、この……この、伝説の炎の杖をっ!」

真獅子王「そっ、それが……」



チュン「そもそもこの杖は、わしのようなハイレベルな仙術家でなければ、あつかいきれんのぢゃよ」
真獅子王「信じられんことだが、我の負けだ……」
チュン「あったりまえぢゃい!」





獅子王(ししおう)



攻撃力が高いビーストブロー[illegible]主軸とした攻めが強力。ただし、守りにまわると意外にモロい一面も。

10人目対戦前(vs 獅子王)

敵獅子王「我のニセモノとは、笑わせてくれる」
獅子王「何も知らぬ様だな。貴様など我が敵ではない!」

エンディング

獅子王「もうお前には屈しない! 俺はもう影武者ではないっ!」



真獅子王「貴様がこれほどまでに強くなっていたとは……」



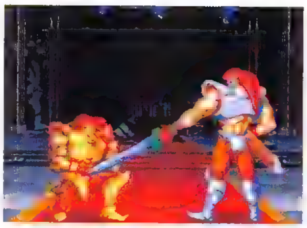




チュン「今日はこのへんでかんべんしておいてやるわい。それぢゃあの……さらばぢゃっ!」







獅子王「思わなかったと? 俺様をみくびっていたのさ! その実力では真の獅子王を名のることはゆるさん!」
真獅子王「どうするつもりだ!!」
獅子王「知れたこと。生かしてはおかん!」









獅子王「……今日からは」



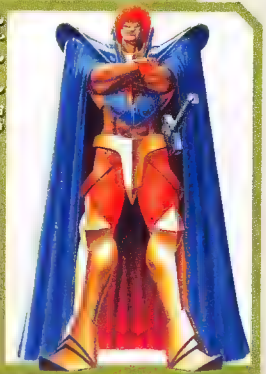
獅子王「俺様が真の獅子王だーっ!」



獅子王「最強の神となったのだーっ!」

真獅子王(しんししおう)

※……対2P戦のみ



スタッフロール

一度もコンティニューをせずにクリアすると、各キャラクターのエンディングのあとにスタッフロールが流れる。開発スタッフの名前が表示されるバックでは、登場キャラクターたちが獅子王をボコボコに打ちのめしていく。





Column
メモリーカードフル活用!?

ネオジオでは珍しいことなのだが、このゲームのプレイデータは、1枚のメモリーカードにつき3つまでセーブできる。さらに、セーブorロードのさいには下の写真のような画面が表示され、どのキャラクターを倒したかがひと目でわかるようになっているのだ。



▲倒しているキャラクターは表情が変わるほか、バックが赤く表示される。

風雲 SUPER TAG BATTLE

風雲スーパータッグバトル

発売日●'96年9月20日
基　板●MVS(242メガ)

STORY

敵対組織の策略によりジパングシティーからの撤退を余儀なくされた獅子王は、人知れず獣神武闘会を開催する。今回のルールは2対2のタッグマッチ。顔見知り、あるいは敵同士のタッグチームを結成した挑戦者たちによって、波乱の獣神武闘会は幕を開けた。


©SNK 1996

前作のラインシステムを削除したかわりに2対2で闘うタッグシステムを採用し、登場キャラクターをのぞけば続編とは思えないほどの変貌をとげた「風雲」シリーズ第2弾。スペシャルバージョンでは1P&2P vs 3P&4Pという最大4名による同時プレイができるなど、タッグ制を最大限に活かした対戦格闘ゲームになっている。

'96年9月20日発売

GAME SYSTEM

●使用キャラクターの変化

前作に登場していたキャロル、ニコラがいなくなり、新キャラクターのロサ、キム・スイルが加わった。

●基本操作の変更

強攻撃の出しかたが、「ボタンを長く押す」から「➡or↘+攻撃ボタン」に変わり、Ⓒボタンの武器殴りも「➡or↘+Ⓒ」で"強武器殴り"を出せるようになった。また、ラインシステムが削除され、新たにタッグシステムが導入されたため、Ⓓボタンは選手交代用に使われる。

●タッグシステム

本作の対戦は2対2のタッグ制で行なわれ、相手チームのどちらかひとりを倒せば勝利となる。

闘っているキャラクターが、バトルフィールド上にある「タッグエリア」内にいるときにⒹボタンを押せば、画面奥で待機中のキャラクターと交代できる。また、自分の体力が半分以下で、対戦相手の体力が半分以上あるときに⬅⬇↙+Ⓓと入力すると、相手を攻撃しながら交代する「エマージェンシー・タッチ」が使用可能。なお、待機中のキャラクターは体力が少しずつ回復していくものの、交代するたびに回復量は小さくなる。


◀エマージェンシー・タッチは、使用するための条件がキビしい。

●モードセレクト

「1人プレイ」と「協力プレイ」というモードがあり、協力プレイでは、1Pと2Pが、同じチームのそれぞれのキャラクターを操作する。待機中のプレイヤーからでも選手交代が行なえるのが特徴で、条件さえ満たせばエマージェンシー・タッチも使用可能。なお、待機中のキャラクターの体力は、攻撃ボタンを連打することで回復するようになる。

●特殊動作

前作にあった避け攻撃がなくなり、以下のような特殊動作の数々が追加されている(【 】内は使用コマンド)。

ⓐスウェー【ⒶⒷ同時押し】

その場で相手の攻撃をかわす。組み技も無効化できるが、動作の終わりぎわに無防備な時間がある。

ⓑ回り込み【➡+ⒶⒷ同時押し】

相手の側面を通って背後にまわりこむ。動作中は攻撃をかわせるが、スウェー同様、動作の終わりぎわにはスキがある。

ⓒ防御崩し【ⒷⒸ同時押し】

しゃがみガード不能の攻撃をくり出す。

ⓓ挑発【ⒸⒹ同時押し】

相手を挑発するような動作を行なう。この動作に特殊な効果はない。

ⓔ投げられ着地【組まれた瞬間に⬅or➡+Ⓒ】

組み技で投げられたあとに受け身をとり、組み技のダメージを半分にできる。

ⓕガードキャンセル【ガード中に⬇↘➡+Ⓐ】

ガード硬直をキャンセルして、すぐさま反撃技を出す。


◀反撃技は、そのキャラクターが持つ必殺技のひとつと同じになっている。

ⓖサプライズアタック【⬅⬇↙+Ⓐ】

待機中のキャラクターと協力して攻撃をくり出す。現在闘っているキャラクターの残り体力が半分以下で、自分のタッグエリア内にいるときのみ使用可能。

●ラッシングコンビネーション

相手に当てた技をキャンセルして、つぎの技を出すシステムで、空中でも使用可能。攻撃をキャンセルできる流れは下図のとおり(途中の攻撃は省略できる)。

■ラッシングコンビネーションの流れ

- 弱パンチor弱キック
- ↓
- 強パンチ ⟷ 強キック
- ↓
- 弱武器殴り
- ↓
- 強武器殴り
- ↓
- 必殺技or逆転技

・→の流れは各1回だけ可能
・空中では「弱パンチ→弱パンチ」「弱キック→弱キック」の流れは使用不可

●対CPU戦

計10人と2対2で対戦(計5戦)したあとに、真獅子王→ジャズウの順に闘う。最後の2戦は2対1の変則マッチで、タッグの組み合わせによっては、そのあとにボーナスバトルを行なうことになる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

- vs 1~5組目
- ↓
- vs 6組目(真獅子王)
- ↓
- vs 7組目(ジャズウ)
- ↓ 条件を満たせば → ボーナスバトル
- ↓
- エンディング

SECRET FEATURE

●真獅子王、ジャズウを使用する

タッグチームセレクト画面で、カーソルをメズウ→キム→ロサ→ゴズウ→ロサ→キム→メズウ→ゴードン→ジョーカー→イーグル→ハヤテ→チュン→獅子王→ゴズウの順に合わせたあと、Ⓓボタンを押す。以後、ゴズウに合わせて⬆でジャズウが、獅子王に合わせて⬆で真獅子王が選択できるようになる。真獅子王とジャズウは対CPU戦で登場するときと同様、それぞれタッグを組まずにひとりで闘う。

●体力回復量の増加

ハヤテ&イーグル、ゴズウ&メズウ、チュン&ジョーカーのいずれかの組み合わせでタッグを組み、闘っているキャラクターが挑発を出すと、待機中のキャラクターの体力回復速度がやや速くなる。

●ボーナスバトル

対CPU戦でロサ&ゴードン、ハヤテ&イーグル、ゴズウ&獅子王、メズウ&獅子王、ゴードン&ジョーカーのいずれかの組み合わせでタッグを組み、ノーコンティニューでジャズウを倒した場合、それまでタッグを組んでいたパートナー同士が闘う「ボーナスバトル」が行なわれる。


◀ライバル、肉親の仇など、因縁あるキャラクター同士の1対1の闘いだ。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版
『風雲スーパータッグバトル』

■32,000円　■'96年11月8日発売

アーケード版を忠実に再現している。

SECRET FEATURE

アーケード版と同じ。

Trivia ちょっとうれしい映像集

パートナーの体力が40ドット以下、残りタイムが10秒以下のときロサがKOされると、通常とちがう演出になる。


◀紅一点のロサ。まさに戦場に咲くバラ……なのか?

ジョーカーの必殺技、クレイジートイを出したとき、256分の1の確率で武器のかわりに女の子が出現する。


◀これを見ることができた人は、本当にラッキー。

ストーリーデモについて

真獅子王およびジャズウとの対戦前には、それぞれストーリーデモが挿入される。また、スタッフロールが終了すると、真獅子王が続編の登場をにおわすようなことを言うが……。

ステージ1〜5



真獅子王「勝ちのこったのはおまえたちか……」



真獅子王「その力、みせてもらおう」



真獅子王「打ちたおしてみよ！」



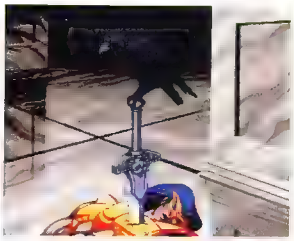
真獅子王「真の獅子王をな！」

ステージ6（vs 真獅子王）



真獅子王「バ、バカな……我が敗れるとは……」





ジャズウ「クク……ワシ……ジャズウ……。おまえたちの……おかげ……手間……はぶけた。くれてやる……ククッ！　じょうとうな……死」

ステージ7（vs ジャズウ）



……こうして、裏獣神武闘会は幕を閉じた。勝利者たちは……

エンディング

※タッグを組んでいた両方のキャラクターのエンディングが流れる

スタッフロール

そして……。





真獅子王「グウッ…………、我はまだ死ねぬ……！」

ロサ



リーチの長い立ち強攻撃と武器投げを持ち、それらとメテオール・アングリフを使った連続技が非常に強力。

エンディング



ロサは獅子王に捕らえられた仲間をたすけだした。
「さっすがアネゴ！　見事だったぜ！」
「おだててもなにもでないよ」
ロサはしばらくぶりに笑った。ロサひきいるレジスタンスのゆく末……それはまた別の話である。

ハヤテ（ショー・疾風）



6種類もの飛び道具を持つ。接近戦がメインだった前作とは打って変わって、遠距離戦中心で闘うことに。

エンディング



ついに最強の獅子王をたおした。しかし……。
「風雲拳の強さはこんなもんじゃないはずだ！」
さらなる強さのため、彼は旅だつ。ハヤテが風雲拳を極める時。それはいつの日だろうか。

キム・スイル（金 秀一）



棍と蹴りを使った攻撃が得意。なかでも、防御崩しからでもつながる断月斬と鳳凰脚は連続技のカナメとなる。

エンディング



「おととい来い……」
獅子王の部下も来なくなり、キムはまた用心棒に戻った。
「……とうぞくのジョーカーが脱走しました…………」
ラジオをきいていたキムは、つまらなそうにハナをならす。
「ふん……」
今日のジパングはめずらしくはれていた。

イーグル（マッスル・イーグル）



間合いの広いジャンプ組み技を持っているため、空中ガードをくずしにくい本作において、空中戦で優位に立てる。

エンディング



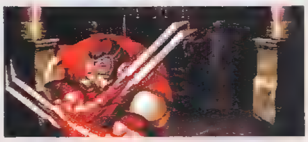
獅子王は兄であった。たちつくすマックス。
やがて、獅子王に背を向けて歩きだした彼は、けっしてふりかえらなかった。
「兄は死んだ……獅子王とともに……」

ゴズウ



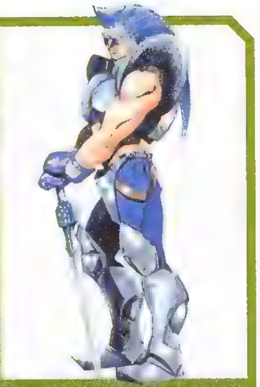
飛び道具の三日月はスキが小さめで、メズウとちがい空中でも使用可能。獄炎界とともに攻めの主軸として使える。

エンディング



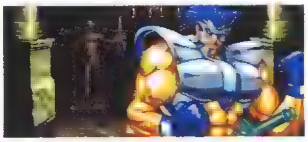
ゴズウたちの弟を殺したのは、同じ邪呀の者だった。だが、同族の死は血の恨みとしてはらすのが邪呀である。
ジャズウ。
彼の死をだれにつぐなわせるのか。
ゴズウにはわかっていた。

影・獅子王（ジェイク・アボット）



ビーストブローを使った攻めがメインとなるのは前作同様。防御崩しからの連続技も相手にとっては脅威だ。

エンディング



「フフ……フハハハハハハハ！」
今や真の獅子王である彼は、王座にその身をあずけた。
「これで俺のジャマをするものはいない。ジパング……いや、世界は俺のものだ！」
獅子王は気づいていなかった。
背後の気配に……。

チュン（中白虎）



気伝玉以外の必殺技は総じてスキが大きめ。リーチの長い立ち武器殴りなどを使ったケンセイが重要となる。

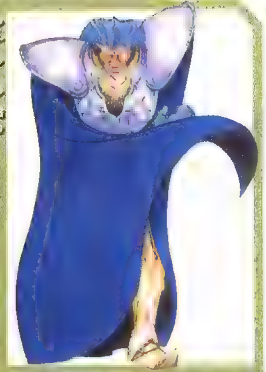
エンディング



「あいたた……ムリするもんじゃないのう……。それにしても、あのカラス面のやつはいったいなんじゃ？　邪呀の者のようじゃったが……。ま、あれだけコテンパンにすれば、こりたぢゃろうて。さて、かえるかの」

真獅子王（アックス・イーグル）

※……対2P戦のみ



[illegible]

ジャズウ



[illegible]

メズウ



新技のひとつ、かまいたちは、簡単なコマンドで出せるうえにスキも小さいので、非常に優秀な対空技になる。

エンディング



メズウは弟のカタキをとったその時、仲間である邪呀におわれる身となった。
「へへへ……！　おもしれぇ！　みんな殺してやるぜぇ！」
メズウは情けを知らない。
そう、邪呀は情けを知らない。

ゴードン（ゴードン・ボウマン）



イーグルと同様に、ジャンプ組み技を持つ。逆転技のマッドポリスは、スウェーや回り込みからが狙いやすい。

エンディング



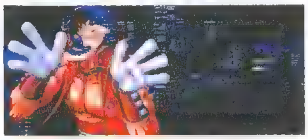
「がはははははははは！」
獅子王の死により、賞金はもらえなかったゴードン。だが、武闘会にでていた犯罪者を捕まえてゴキゲンである。
「これでボーナスもふえるってもんだ！　まってろよ、カンピー！　がははははははははは！」
ゴードンが頭金をかせぐまで、あと55年……。

ジョーカー（マルコ・バリャドリッド）



武器殴りの使い勝手はイマイチ。トランスポーターやブラッドパラソルで、相手をカクランしながら闘うのが有効。

エンディング



「ヒョホホー……こんなはずじゃないよーん」
ちょっとゆだんしたスキに捕まってしまったジョーカー。このままムショでくらすのか？
こたえは……。
「そんなはずないよーん！」
手にもったトランスポーターのボタンをおすと、ジョーカーのすがたは消えて……。
「ヒョーホホヘー！　さ・よ・お・なーらー……！」
声だけがムショにこだました。

スタッフロール

各キャラクターのエンディングのあと、下の写真のようなスタッフロールが流れる。







1999年SNKカレンダー ART GALLERY













CHAPTER 6

月華の剣士シリーズ



幕末浪漫 月華の剣士

～幕末浪漫～ 月華の剣士

発売日●97年12月5日
基　板●MVS(474メガ)

STORY

太古の昔より四神に守られてきた"地獄門"。時はうつり、幕末――人のみにくさに絶望した四神のひとり・嘉神は、地獄門を開き、人間をほろぼすことを決意する。四神のひとり・青龍を師と仰いでいた楓、守矢、雪の3人も、門を巡る闘いにのみこまれていく――



『サムライスピリッツ』シリーズにつづく、武器を使った剣術対戦格闘。シリーズ1作目にして高い完成度を誇り、斬新なシステムを導入しつつも、複雑になりすぎないような工夫が随所に見受けられる。また、時代設定を幕末にしたことで、ゲームファンだけでなく、歴史に興味を持つ人たちからも注目された。

GAME SYSTEM

●基本操作

Ⓐで弱斬り、Ⓑで強斬り、Ⓒで蹴り、Ⓑ+Ⓒでしゃがみガード不能の「中段技」が出せる。また、レバーを短く⬆要素に入れると小ジャンプができるほか、ダッシュ中にジャンプすると軌道が変化。空中ガードは垂直or後方ジャンプ時のみ行なえる。

●弾き

Ⓓを押すと弾きの予備動作を行ない、そこに基本技を受けると、弾き返して相手を一定時間無防備にする。立ちながらⒹで立ちガード可能な基本技を、しゃがみながらⒹでしゃがみガード可能な基本技を、➡要素+Ⓓで必殺技を弾くことが可能。



◀弾き成立後にⒹで、専用の攻撃を出せるが、連続技をキメたほうが効果的だ。

●剣質

キャラクターを決定したあと、剣質を選ぶ。剣質には「力」と「技」があり、それぞれ以下のような特徴がある。

■ふたつの剣質の相違点

剣質「力」	剣質「技」
攻撃力が高い	一部の技の動作速度が早い
基本技にもケズリ能力がある	キャンセル可能な基本技が多い
昇華が使用できる	連殺斬が使用できる
潜在奥義が使用できる	乱舞奥義が使用できる



◀どちらの剣質にもメリットとデメリットが存在し、たくみにバランスが取られている。

●剣質ゲージ

画面下部にあるゲージのこと。攻撃を当てたり、必殺技を出すたびに蓄積されていく。満タンになると、下記の超奥義、潜在奥義、乱舞奥義が使用可能になる(くわしい使用条件はそれぞれの項を参照)。

●超奥義

剣質ゲージ満タン時に出せる、強力な必殺技。使用すると剣質ゲージがゼロになる。また、体力ゲージが赤く点滅しているときにも出すことが可能(その場合は、剣質ゲージがゼロにならない)。

●昇華(剣質「力」のみ使用可能)

特定の必殺技をキャンセルして、超奥義or潜在奥義を出せるシステム。

●潜在奥義(剣質「力」のみ使用可能)

剣質ゲージが満タンで、なおかつ体力ゲージが赤く点滅しているときにのみ出せる、超奥義をしのぐ大技。使用すると剣質ゲージがゼロになる。

●連殺斬(剣質「技」のみ使用可能)

斬り攻撃のフォロースルーをキャンセルして別の斬り攻撃につなげる、コンビネーションの一種。キャラクターにより多少の差はあるが、攻撃をつなぐことができる基本的な流れは決まっている。なお、原則として蹴り技は連殺斬に組みこめない。

●乱舞奥義(剣質「技」のみ使用可能)

剣質ゲージが満タンで、なおかつ体力ゲージが赤く点滅しているときに、⬇⬇+ⒶⒷ同時押しをすると、乱舞奥義を使用できる状態になる。以下のⓐ～ⓔがその状態のおもな特徴だ。

ⓐほとんどの技の動作速度が速くなり、フォロースルーをほかの攻撃でキャンセルできる(ただし、必殺技は必殺技でしかキャンセルできない)
ⓑ攻撃を当ててもヒットバックがほとんどかからない
ⓒ空中に吹き飛んだ相手にも、攻撃が連続でヒットする(例外あり)
ⓓ攻撃を出すときにやや前進する
ⓔ相手ののけぞり時間が増加する



▲乱舞奥義が使用できる状態になると、剣質ゲージがタイムゲージに変わり、少しずつ減っていく。タイムゲージが完全になくなった時点で、乱舞奥義は使用できなくなる。

●追いうち攻撃

相手がダウンしているときに↘+ⒷorⒸか、⬆要素+ⒷorⒸで実行可能(コマンドはキャラクターによって異なる)。

●移動起き上がり

ダウン中に⬅or➡要素を入れっぱなしにしておくと、その方向に前転、または後転してから起き上がる。

●ガード耐久値

各キャラクターに設定されている内部的な数値。攻撃をガードするたびに減少していき、ゼロになると持っている武器を落とし、一部の必殺技と弾きが使用できなくなる。落とした武器は、キャラクターを重ねてⒶorⒷで拾うことが可能。

●対CPU戦

対CPU戦の内容は下図のとおり。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：あり)

vs 1～8人目
↓
vs 9人目(武蔵)
↓
vs 10人目(嘉神)
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●武蔵が使用できる

キャラクター選択画面で3秒以内にⒸ×6、Ⓑ×3、Ⓒ×4と入力すると、画面外に武蔵のワクが出現する。

●タイムアタックモードをプレイする

ⒶⒷⒸを同時押ししながらゲームをはじめると、タイムアタックモードに突入。

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『～幕末浪漫～ 月華の剣士』

■32,000円　■'98年1月29日発売

ストーリーモード、ショートモード、VSモード、タイムアタックモード(コマンドを入力せずにプレイ可能)、トレーニングモードの5つを収録。

SECRET FEATURE

●武蔵&嘉神が使用できる

条件はアーケード版と同じだが、武蔵に加え、嘉神も使用可能になる。

プレイステーション版『～幕末浪漫～ 月華の剣士』

■5,800円　■'99年2月25日発売

新たなモードの追加だけでなく、オープニングをアニメーションムービーにするなど、大幅にパワーアップ(→P.316)。2000年2月24日に「SNKベストコレクション」(価格2,800円)で再発売された。

ネオジオCD版『～幕末浪漫～ 月華の剣士』

■6,800円　■'98年3月26日発売

基本的な内容はネオジオ版と同じだが、タイムアタックモードのかわりにサバイバルモードを収録。デモビューアでは、各キャラクターのエンディングを見ることができる。

SECRET FEATURE

●武蔵&嘉神が使用できる

条件はネオジオ版と同じ。

●ギャラリー出現条件

オプションのデモビューアにカーソルを合わせて武蔵&嘉神使用コマンドを入力するか、以下のⓐⓑの条件をともに満たすと、イラストを鑑賞できるギャラリーが出現する。

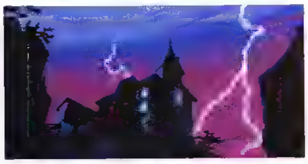
ⓐすべてのキャラクターでストーリーモードをクリアする
ⓑレベル1およびレベル2以上のショートモードを、それぞれ1回以上クリアする(使用キャラクターは問わない)

ストーリーデモについて

対CPU戦では使用キャラクターを問わず、4人目対戦後に武蔵の復活デモが、9人目対戦前と対戦後に武蔵の登場デモと消滅デモがそれぞれ挿入される(全キャラクター共通)。これは、隠しキャラクターである武蔵でプレイした場合も同様だ。

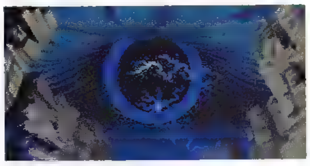
嘉神を倒すと、彼の死と地獄門の崩壊を描いた共通エンディングが流れてから、各キャラクターのエンディングへと移行。ただし、愛する人を護るために闘っていた雪と、四神である翁&示源の3人は、共通エンディングが流れず、いきなりキャラクター別のエンディングになる。

1～4人目

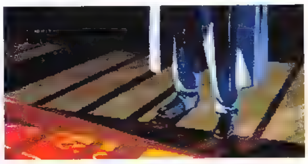




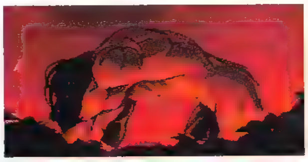
嘉神「我が"朱雀"の名のもとに」



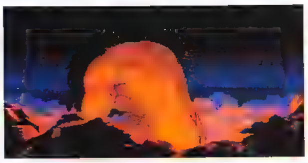
嘉神「いにしえの境界を開かん」



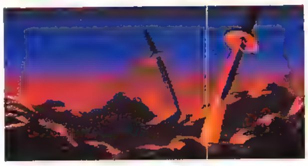
嘉神「今……再び……この"現世"に蘇るがいい……」



嘉神「……伝説の剣聖よ!!」











武蔵「我……蘇ったり……」

5～8人目

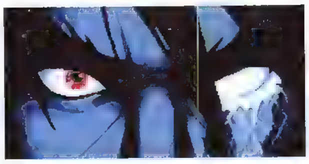




武蔵「果て無き暗黒をさまよいし事、二百と数十年……我、再び蘇ったり……」



武蔵「最高にして至高なる、我が剣に立ちはだかる事……」

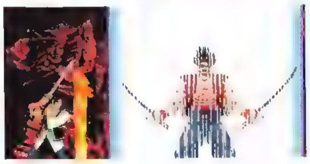


武蔵「すなわち……死なり!!」

9人目(vs 武蔵)



武蔵「我が死後の時代……まだ、これ程の強者がいようとは。良い闘いであった」



武蔵「さらば!!」

10人目(vs 嘉神)

雪、翁、示源を使用していた場合

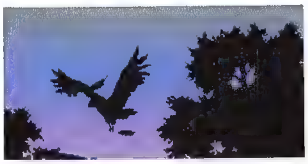
雪、翁、示源のエンディングへ



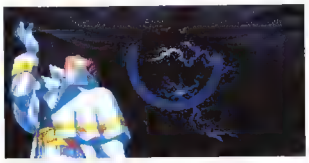
嘉神「………愚かな人間など、その歴史もろとも消し去ってくれるはずが……貴様ごときに破れようとはな」



嘉神「……だが!! このまま敗北の中で生きハジをさらすは……」



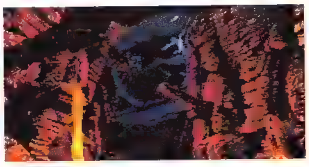
嘉神「あまりに愚か」



嘉神「我が野望の大穴とともに朽ちて果てるも」

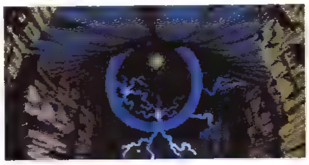


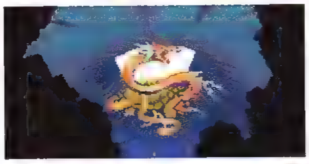
嘉神「また、……美学か」



紫鏡を使用していた場合

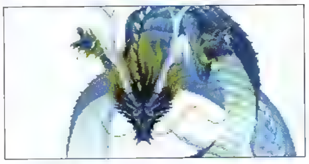
紫鏡のエンディングへ





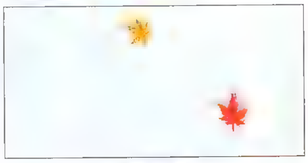






楓を使用していた場合

楓のエンディングへ



守矢、あかり、十三、鷲塚、天野、李、斬鉄、武蔵、嘉神のエンディングへ

※左のイラストは覚醒前、右のイラストは覚醒後のもの

楓（かえで）



超奥義が使用可能な状態でⒷⒸⒹを同時押しすると、覚醒して姿が変わり、基本技＆必殺技がパワーアップする。

7人目対戦前（vs 雪）

楓「……姉さん」
雪「楓……実は……」
楓「そこを退いてくれ、先を急いでいるんだ」
雪「待って……あなたに聞いてほしい事があるの」

7人目対戦後（vs 雪）

楓「済まない、姉さん。じゃ、行くよ」
雪「……待ちなさい、楓！　真相を知りたくないの」
楓「……姉さん？」
雪「犯人はあの人じゃない。師匠を殺したのは四神の一角……“朱雀”の嘉神という男よ」
楓「……なんだって……じゃ、兄さんは……」
雪「……あの人はただ……ウッ……」
楓「もういいよ、姉さん。後は兄さんから聞く」

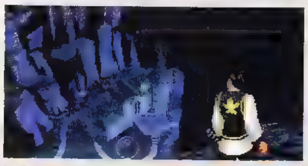
8人目対戦前（vs 守矢）

楓「兄さん……ついに見つけたぞ」
守矢「……お前か」
楓「答えてくれ。何故、お師さんを……」
守矢「命が惜しくば消えろ……」

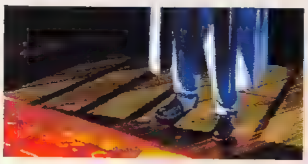
8人目対戦後（vs 守矢）

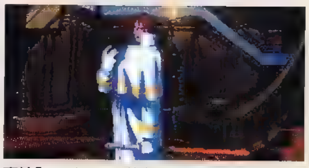
守矢「……ぐ……どうした？　何故とどめをささん？」
楓「なにも言う事は無いのか？　兄さん！」
守矢「………」
楓「姉さんが言っていたよ。犯人は兄さんじゃない、嘉神という男だと……。何故、本当の事を言ってくれなかったんだ？」
守矢「話す事など……無い」
楓「……兄さん……僕、奴を倒すよ！！」
守矢「行くな……ぐっ……今のお前では……まだ……」

10人目対戦前（vs 嘉神）

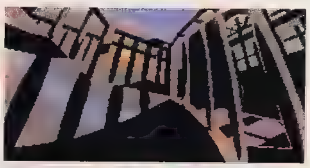


楓「奴か！！」





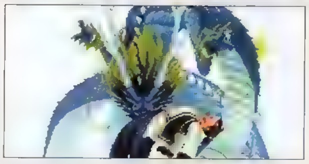
嘉神「……なるほど“青龍”の意志をつぐ者か。貴様も師と同じく我が前に立ちはだかるか」



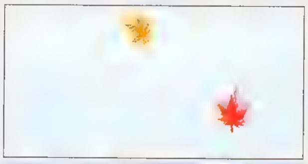


嘉神「……いいだろう……今ここで！！　師の待つ黄泉へと送ってくれよう！！」

エンディング

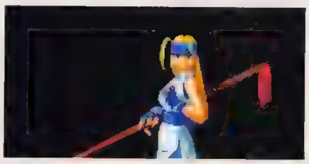


青龍「目覚めよ……我が青龍の力をつぐ少年よ……。己が内なる力……恐れるでない……。以後の時代を……お前達、新しい力にたくそう……。よいか……内なる力を恐れるでないぞ」





楓「………。青龍の力……僕の内なる力……。……あの力を使う時……僕が僕でなくなる……そんな気がして……くっ……恐いんだ！！」



雪「しっかりしなさい……楓！！！！」
楓「……姉さん！！！！」



翁「どうした？　ボウズ。お前の師匠が泣いとるぞ……」
楓「……老師……」

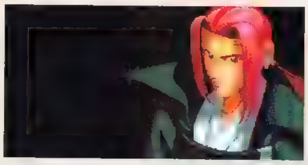
御名方守矢（みなかたもりや）



接近戦では無敵技の新月が、中間距離戦では射程の長い朧が活躍。基本技も高性能なものばかりだ。

7人目対戦前（vs 雪）

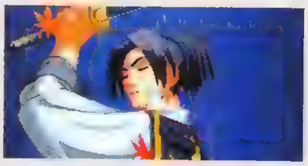
守矢「……失せろ」
雪「……あの」
守矢「話す事など無い！！」
雪「……ごめんなさい。けど行かせるわけにはいかない」



守矢「フンッ、やはり貴様はその程度の器か……」
楓「兄さん！！！！」



楓「くっ……そうだ！！！！　もう運命は動き始めてるんだ！！！！」



楓「もう恐がったりなんかしない。新しい時代……新しい運命……」







楓「すべて受け入れてやるぜ。この力でな！！！！」

7人目対戦後（vs 雪）

守矢「……失せろ。これ以上邪魔をするな」
雪「……止めてもムダね。あなたは行ってしまう」
守矢「……」
雪「だから……もうあなたの邪魔はしない……でもこれだけは忘れないで。あなたの帰りを待っている人がいる事を……」
守矢「……」

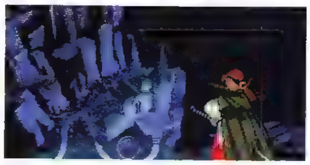
8人目対戦前（vs 楓）

守矢「……お前か」
楓「兄さん……ついに見つけたぞ」
守矢「命が惜しくば消えろ……」
楓「答えてくれ。何故、お師さんを……」

8人目対戦後（vs 楓）

守矢「気は済んだか？　……失せろ……」
楓「待ってくれ兄さん！！　……何故、お師さんを殺したんだ？」
守矢「……」
楓「……いや、姉さんが言っていた。犯人は兄さんじゃないって……本当なのか？」
守矢「話す事など……無い」
楓「……兄さん」

10人目対戦前（vs 嘉神）



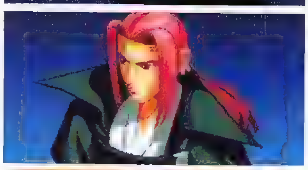
守矢「……そこか！！」



嘉神「……フッ、師の仇を取りに？　それ程の腕がありながら、くだらぬ理由だな！！　……いいだろう。貴様の師と同じく、我が魔剣のサビとなるがいい！！」

エンディング







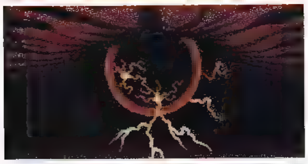
守矢「……師匠！！　しっかりして下さい」
慨世「う……守矢……良く聞くのだ……決して仇をとろうなどとは考えてはならぬ……」
守矢「…………」
慨世「奴は強い……楓や、雪では……いや……たとえお前でも……ゴホッ……ガッ！！」
守矢「……師匠！！」

概世「……フッ、悲しむ事はない……これも運命だ。命ある者はいずれ死に至る……お前達三人のおかげで良い人生……だったぞ……」



守矢「し、師匠？ 師匠――――――!!!!」

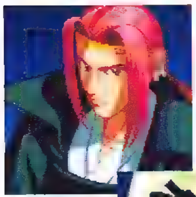
















雪（ゆき）



槍を使って闘うため、リーチが長く攻撃力も大きい。クセがある必殺技は使いこなせば強力な武器に。

7人目対戦前（vs 楓）

雪「楓……実は……」
楓「……姉さん、わかってくれ……」
雪「待って……あなたに聞いてほしい事があるの」
楓「そこを退いてくれ、先を急いでいるんだ」

7人目対戦後（vs 楓）

楓「ぐっ……負けたよ姉さん」
雪「聞きなさい、楓。犯人はあの人じゃない。師匠を殺したのは四神の一角……"朱雀"の嘉神という男の仕業よ」
楓「……ぐっ……じゃあ何故兄さんは何も……」
雪「おそらく自分で……はっ……止めなくちゃ！」

8人目対戦前（vs 守矢）

雪「……あの」
守矢「……失せろ」
雪「……ごめんなさい。けど行かせるわけにはいかない」
守矢「話す事など無い！！」

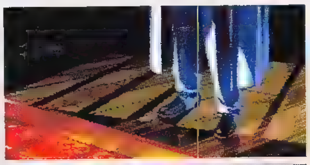
8人目対戦後（vs 守矢）

守矢「………」
雪「何故何も話してくれないの」
守矢「……くどい！！」
雪「……あなたは昔からそう……何もかも一人で抱えこんでしまうのね」
守矢「……」
雪「……私先に行くね」

10人目対戦前（vs 嘉神）

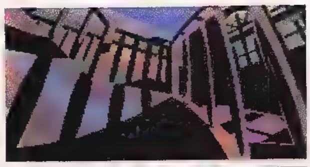


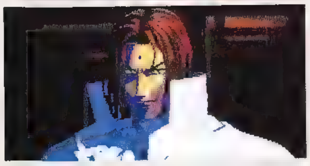
雪「……あれね……」





嘉神「愛する者を護るため？ それだけか？……健気だ……」





嘉神「人の言う愛など……所詮は虚ろ。真の救いなどありえぬ……今ここで、それを証明してやろう」

エンディング



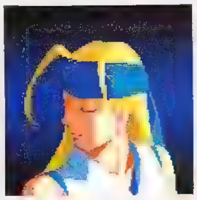
嘉神「………愚かな人間など。その歴史もろとも消し去ってくれるはずが……」



嘉神「何故だ！！！！ 人の言う愛など無力！！何故……そこまで強くなれるのだ……」



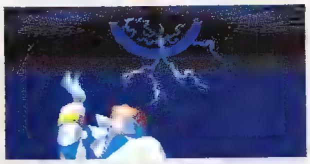
雪「あなたには解らないわ……」



雪「人はいくらでも強くなる事が出来る。そう……」

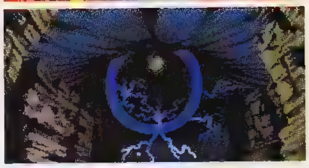


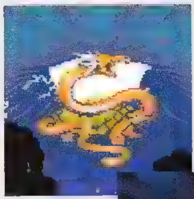
雪「愛する人を護るためなら……」



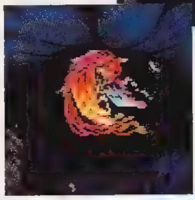
嘉神「フッ……フフフフ。愛？ ……愛する者？愚かな人間ごときに愛を語られようとは……。いいだろう、貴様の言う愛とやら……我が野望の大穴とともに見とどけてくれよう。さらばだ……」

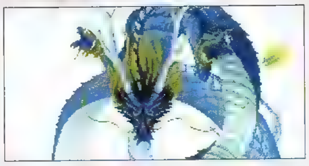


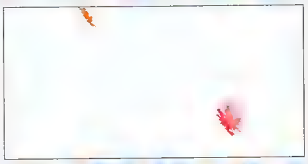






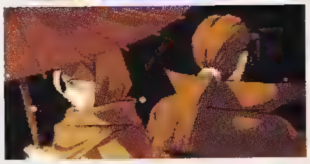












玄武の翁

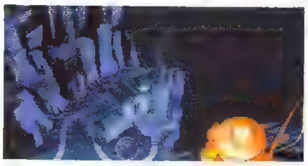


トリッキーな動きと、ガード不能の釣竿大負を使い、いかにダメージを与えていくかがカギとなる。

8人目対戦前（vs 示源）

翁「示源ではないか！ お主……」
示源「……ぬう……」
翁「哀れな……自分の正体を無くしておる」
示源「……ワシの邪魔を……するな……！」

10人目対戦前（vs 嘉神）

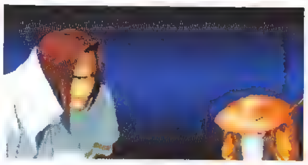


翁「……ほう」



嘉神「かつて闘将とまで呼ばれた男……“玄武”の翁、ついに立ち上がるか……。……いいだろう。貴様を倒し……私自身の手でこの美学を完成させてやろう！！」

エンディング



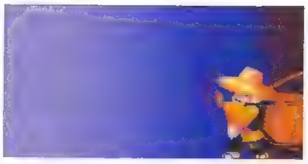
嘉神「さすが我が師……見事なものだ……」
翁「なぜじゃ……なぜ地獄門を開けようとした……」
嘉神「フッ……年老いたものよ、その目までもかすんだか……。では聞くが……我々四神の務めとは何だ？ あの利己的で残忍な人間ども、そんな輩を守り続けること？」



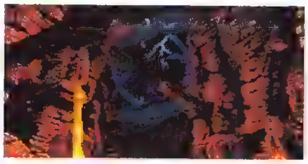
嘉神「……否！！」



嘉神「我々四神、本来の務めとはこの現世の秩序を護ること！！ ……愚かな人間どもなどその歴史もろとも消し去り、今こそ！！ 新たな時代……真の理想郷をきずくべき時」

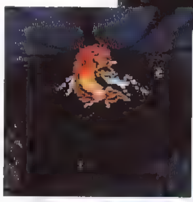


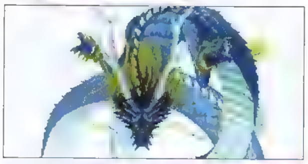
翁「待て、嘉神！！ そいつは間違っとる！！待つんじゃ！！」





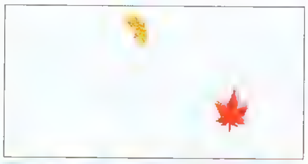








翁「……うわっ」





翁「バカ者……純粋すぎる心をもったがタメに……。……嘉神よ……見ておれ……後のもん達がきっと新しく良い時代をきずくはずじゃ」

一条あかり



飛び道具と無敵技に加え、見切られにくい奇襲技をも併せ持つ。ガード不能の潰鎚も大きな戦力だ。

8人目対戦前（vs 十三）

あかり「十三、そこどき！ 邪魔やんか！」
十三「こんだけ調べたんや、気ぃ済んだやろ？ そろそろ帰るで！！」
あかり「アホなこと言わんとき。やる言うたらとことんやるで！」
十三「……っほんまにわがままなお嬢さんや。こうなったら力尽くで帰ってもらうで！！」
あかり「へぇ、おもろいやんか。かかってきいや！」

10人目対戦前（vs 嘉神）

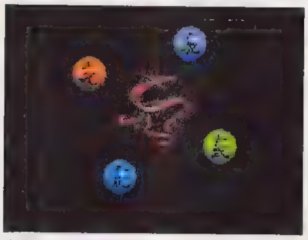


あかり「ありゃ？ なんや？」

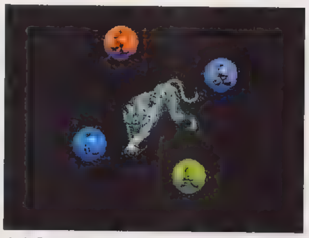


嘉神「この様な小娘一人に我が美学を邪魔されようとは……だが遊びは終わりだ。子供といえども一条の手の者。我が美学にドロをぬった罪、存分に償ってもらおう！！」

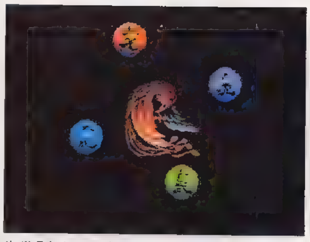
エンディング



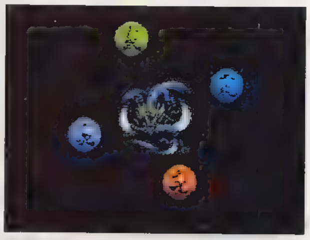
玄武「よくやってくれた、一条の娘よ」



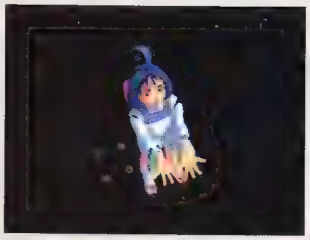
白虎「あなたのたすけがなければ、黄泉の力はあふれ出していただろう」



朱雀「少々の不安はのこるが……」



青龍「我らの力、あずけるにふさわしい者は晴明以来……」



四神「四神の力、受け取るがいい」





こうして今回の旅は終わったが……あかりの活躍は明治に入り、陰陽道が廃されてからも続く事になる。



幕末が生んだ異能の陰陽師“一条あかり”……。



彼女にその自覚は、まだ……ない。



かんざきじゅうぞう 神崎十三



強力な基本技でケンセイしつつ、攻撃力の高い投げ技を狙うのがセオリー。巨体だが、動作速度はそれほど遅くない。

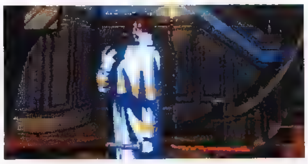
8人目対戦前（vs あかり）

十三「なんや？　気の流れがおかしいで……地獄門が近いんかもしれんな……。おう、お嬢！！　ここまで調べたんや、もうお開きにすって」
あかり「なにゆーとんねん！　始まったとこやんか！　サボる事ばっかり考えよんなぁ自分！　そこになおり！　おしおきしたる！」
十三「こっから先はホンマにやばいんや。力尽くでも帰ってもらうで！！」

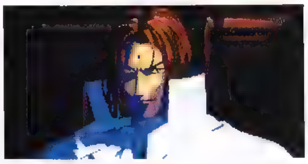
10人目対戦前（vs 嘉神）



十三「なんや？　アレは？」



嘉神「……貴様ごときがここまで、たどり着けようとは。だが、それも終わりだ」



嘉神「貴様も一条の手の者……我が"朱雀"の力、知らぬ訳ではあるまい！！」

エンディング



十三「ふー、やぁっと終わったでぇぇ……」



あかり「じゅううぞおおうう――」
十三「げぇぇぇぇ――――、お……お嬢ぅぅぅ？」

わしづかけいいちろう 鷲塚慶一郎

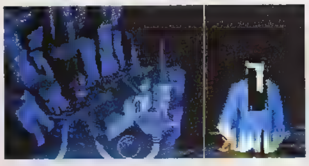


昇華を使った連続技の破壊力は、他の追随を許さない。潜在奥義も性能が高く、一発逆転も可能。

8人目対戦前（vs 紫鏡）

鷲塚「……貴様！！　何故こんな所に？！」
紫鏡「……？？　オメェ……追っ手か？」
鷲塚「ここで会ったが……百年目！！　今すぐ粛正してくれる」
紫鏡「ウヒヒッ。イ、イイねそのツラ♪」

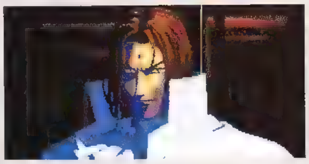
10人目対戦前（vs 嘉神）



鷲塚「……何者！？」



嘉神「……貴様か。公儀の犬にしては腕が立つ……とほめてやろう」



嘉神「だが、それもここまでだ。本当の天誅という物を、身を持って知るがいい！！」

エンディング



鷲塚「恐ろしい奴だった……」
隊士「鷲塚さーん」



隊士「次の任務です。何でも、旅籠池田屋および四国屋に長州藩や諸国の脱藩浪士が集まり、密議をこらしているとの事です」
鷲塚「解った。あの人と探索を開始する」



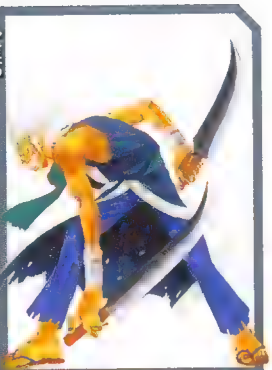
鷲塚「イヤな予感がするな……」



鷲塚「しかし何があろうとも御上をつぶさせはせんぞ！！」



しきょう 紫鏡



パワーとスピードを兼ね備えているが、持っている武器は独特で、基本技・必殺技ともにクセが強い。

7人目対戦前（vs 鷲塚）

紫鏡「……？？　オメェ……追っ手か？」
鷲塚「……貴様！！　何故こんな所に？！」
紫鏡「ウヒヒッ。イ、イイねそのツラ♪」
鷲塚「ここで会ったが……百年目！！　今すぐ粛正してくれる」

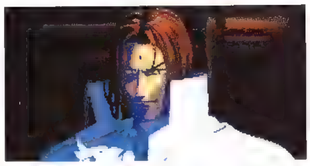
10人目対戦前（vs 嘉神）



紫鏡「ア、アレ……???」



嘉神「凶剣は、ふるう相手をえらばずが……その狂気こそが人の本質なのかも知れぬ」



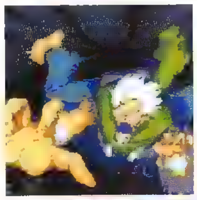
嘉神「……いいだろう。私自らが、貴様の死を演出してやろう」

エンディング



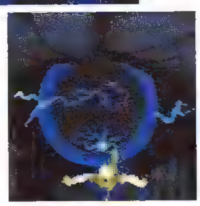


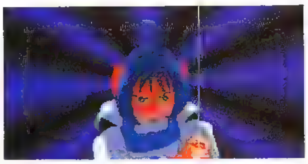
紫鏡「……な？　……なななぃ♀♪！！？」



紫鏡「ギ、ギギャ～～～！！」



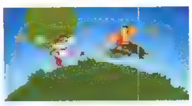


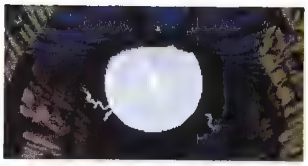


あかり「よぉぅくも、ウチを置いていったな……」



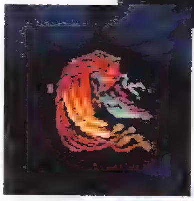
あかり「まぁてぇ――――」
十三「カンベンしてくれ――」

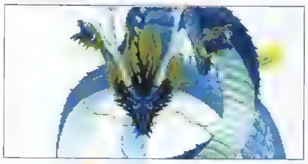


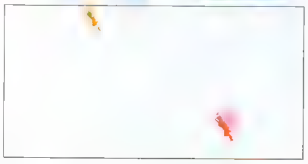












こうして、地獄門をめぐる闘いは終わった。その後、数ヶ月で天変地異はおさまり、人々は生活を取り戻した。



――――そして、その生活の中、世界を救った一人の人斬りを知る者など……いなかっただろう。



天野漂（あまの ひょう）

ほとんどの技が大振りだが、威力の高さは特筆もの。プレイヤーのセンスが問われるキャラクター。

10人目対戦前（vs 嘉神）



天野「……あぁ～ん？」



嘉神「たかが一人の人間ごときに私の美学を邪魔されようとはな……少し余興が過ぎたか…… "早咲きの桜は早く散る" という事、その身を持って知るがいい！！」

エンディング

天野のエンディングは、天野の質問にどう答えたかで、その後の展開が変化する

天野の質問

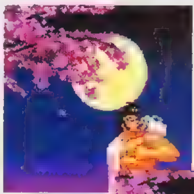
- 男(A)を選択 → END①
- 女(B)を選択 → END②
- 無回答(※) → END③

※……一定時間質問に答えなければ無回答になる

数日後



天野「いよう……元気になったじゃねぇか」





天野「カ――――。やっぱりお前さんの下で飲む酒はキューっとくるねぇ。い～い酒には、い～い桜がハマるって事だな」



天野「……！！！！！！ オットいけねぇ、忘れるところだったぜ」



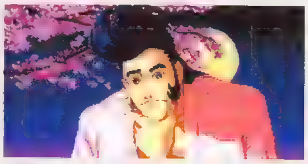
天野「どうだい？ そこのお前さんも一杯……」



天野「………?! なに面くらってんだい？」



天野「こんなに美味い酒、一人で飲んだらもったいねぇだろ……な？」



天野「……ところで
お前さん男かい？　男……Aボタン
それとも女かい？　女……Bボタン」

END①



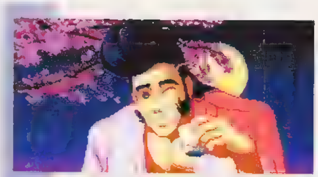
天野「……だろうと思ったよ！！ い～い腕してるもんねぇ。にしても……この万年桜が満開にもどって本当に良かったぜ」



天野「これも、お前さんのおかげだ。カンシャしてるぜ」



天野「これ以上 "雪待" のい～い女達を泣かせるワケにはいかねぇからな」



天野「……じゃあ、さっそくやるかい？ それじゃあ今後ともヨロシクたのむぜ」

END②



天野「うわぁ♀♪」



天野「ヘッヘッヘッ、その腕前……大した器量だねぇ。本当にいいケンカっぷりだったぜ。お前さんとは、い～い仲になれそうな気がするねぇ……それじゃぁ、この出会いにキュ～ッとやるかい？ また、機会があったらそん時ぁヨロシクな」



天野「カンパイ！！」

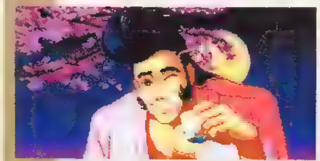
END③



天野「あらぁ？ 返事無しかい？」



天野「ま、答えたくねぇってんならムリには聞かねぇがよ。ヘヘッ……袖ふれあうも、多生の縁ってな」



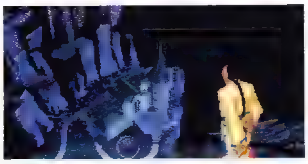
天野「それじゃあ今後ともヨロシクたのむぜ」

李（り） 烈火（れっか）



連殺斬に蹴りを組みこめる、唯一のキャラクター。連続入力可能な龍槍旋は、連続技のカナメとなる。

10人目対戦前（vs 嘉神）

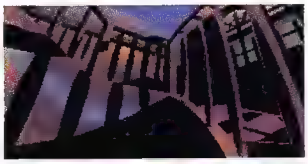


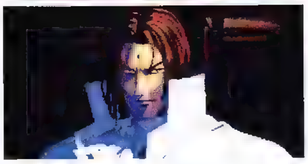
李「悪の気を感じます」





嘉神「正義の炎か……。フッ、その炎もいつまでもえ続けることやら」





嘉神「……いい機会だ。真の炎……地獄の業火という物、存分に味わうがいい！！」

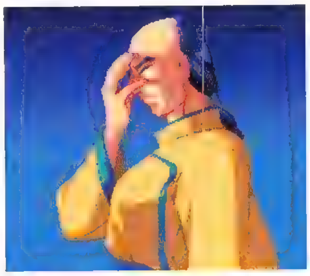
エンディング



李「大僧正……本当にこれで良かったのでしょうか。私は正義を信じ……悪と闘いました。しかし、闘い以外にそれを解決する方法は無かったのでしょうか？」



李「あの男は言っていました"愚かな人間どもを滅ぼす……"」

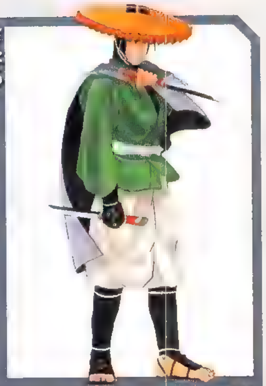


李「私もあの男と同じ方法でしか"正義"を示す事が出来ない、そんな愚かな人間の一人……。一体、正義とは？　真実とは何なのでしょう？私は真実を探す旅に出ようと思います」



李「真実を得るその日まで……寺に戻る事は無いでしょう。まことに身勝手な弟子をお許し下さい。――――李」

斬鉄（ざんてつ）

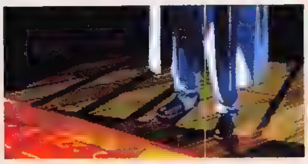


強力な基本技と多彩な飛び道具、それに無敵技を併せ持ち、手数の多さで相手を一方的に抑えこめる。

10人目対戦前（vs 嘉神）

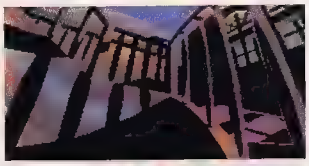


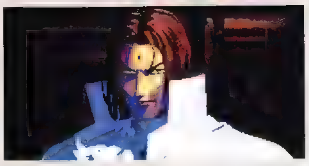
斬鉄「……何奴……」





嘉神「最強という名の美学か……フッ、それも悪くない」





嘉神「だが、最強とは最も強い者……それが誰か……身をもって知るがいい！！」

エンディング



斬鉄「魔人……噂ほどではない。黄泉の力とて児戯も同然。弱者を斬ろうと最強の証は立てられぬ……。……いたしかたあるまい、我が流派行くは修羅の道。強者を倒し、最強を手にするまで……命果てるまで、斬るがさだめよ」

☆

代々受けつがれてきた忍術は彼の孫へ……そして後世へ伝えられる。



いつの時代も。



最強の名のもとに……。

直衛（なおえ） 示源（しげん）



コマンド投げが豊富だが、メインは打撃技。特定の技の動作中は、のけぞりが発生しない「硬体術」状態になる。

8人目対戦前（vs 翁）

示源「……ぬう……」
翁「示源ではないか！　お主……」
示源「……ワシの邪魔を……するな……！」
翁「哀れな……自分の正体を無くしておる」

10人目対戦前（vs 嘉神）



示源「……ぬう……」



嘉神「我が封印を破ったか……フッ、相変わらずの気力」

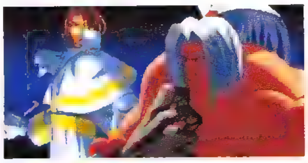


嘉神「……いいだろう、かつての同輩を持って我が新しき力を味わうも……また、一興か」

エンディング



嘉神「フッ……フフフ……」
示源「……」
嘉神「憎しみのため鬼となるか……貴様もくだらん人間どもと同じというわけだ。失望したよ」
示源「！！」



嘉神「貴様らは滅ぶべき存在……その屍を…新たな時代の礎としてくれる」


示源「嘉神……よ……。……ワシは……狂い……鬼と……なった……。……だが……"白虎"の……守護神の……務めは……」

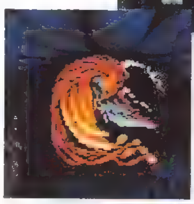

示源「忘れて……おらぬぞ……!」

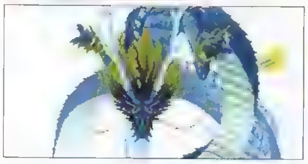

嘉神「……フッ……」















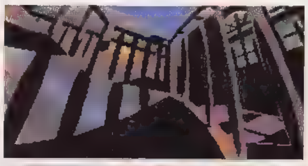


10人目対戦前(vs 嘉神)


武蔵「……」




嘉神「この"朱雀"の力を持ってしても、その意志は屈せぬとは……美しい!!」



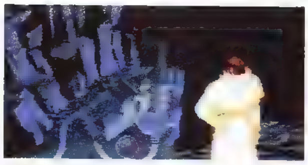

嘉神「……いいだろう。その意志、我が新しき力の下にねじふせてくれよう!!」

エンディング


武蔵「……あわれな男よ。新たな時代……そう遠い事ではあるまい。黄泉の門がとじた今、死せる我が身は果てるのみ。……良い闘いであった」



10人目対戦前(vs 嘉神)


嘉神「フッ……」


木偶の嘉神「たかが影武者ごときに我が美学がジャマされようとはな!! ………。……フッ、貴様の死をもって、この罪、償ってもらうぞ!!」

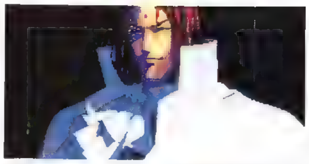
エンディング








嘉神「デクが自我を持つとはな……」


嘉神「フッ……まあいい。愚者が滅ぶ事に変わりはない……」


嘉神「今こそ」


嘉神「新たな時代の幕を上げよう……」

Column

アーケード版とPS版のちがい

本作のPS版に盛りこまれた、プラスアルファの要素を紹介しよう。

●使用可能キャラクターの追加

隠しキャラクターではあるが、真田小次郎、木偶の示源、一条あか狸の3人が新たに参戦している。

●新モードを収録

ネオジオ版のタイムアタックモードにかわる新モードとして、サドンデスモードを収録。これは使用キャラクターの体力が時間とともに少しずつ減っていき、完全になくなるまでに何人倒せるかを競うというもの。

●オマケ要素が充実

ネオジオCD版で好評だったアートギャラリーに加え、ファンから投稿されたイラストや4コマ漫画などを鑑賞できるモードも収録。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターを使用する

キャラクター選択画面でL1、L2、R1、R2を同時押しすると、画面外に武蔵と嘉神のワクが出現。さらに、その時点でストーリーモードを1回以上クリアしている場合は、前述の3人の隠しキャラクターのワクも出現する。

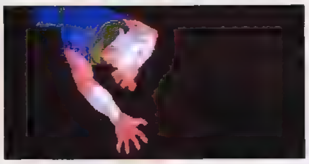

◀PS版にのみ登場する真田小次郎は、次回作の伏線にもなっている。



10人目対戦前（vs 紫鏡）

小次郎「ようやく巡り合えたな、紫鏡っ！」
紫鏡「??? 小次郎??? なんでオメエがここにいるーっ！」
小次郎「訳か……。ふんっ、それは冥土で聞けいっ！」

エンディング


小次郎「不意討ちによる汚名晴らしたり」


小次郎「香織……」


小次郎「すまぬ……」


紫鏡「ヒヒッ……」



10人目対戦前（vs あかり）

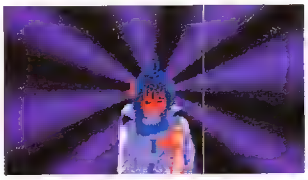
あか狸「げっ！ おまん、どうやって逃げ出してきたんじゃ？」
あかり「この、ボケだぬきぃぃっ！ ついに見つけたでぇ！」
あか狸「うっ！ なんか、めちゃめちゃ怒っちょる……」
あかり「やかましい！ いつまでその格好しとんねん！ 借りはたっぷり返すでぇ！」

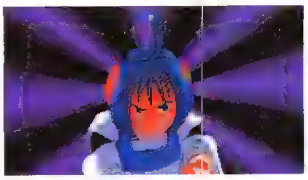
エンディング

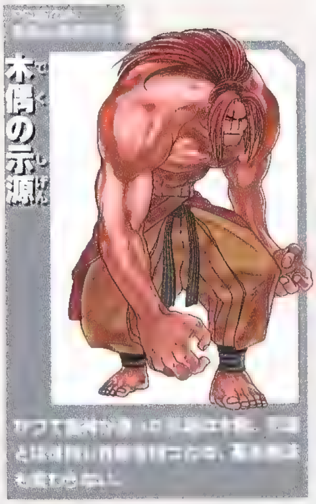

あか狸「へっへっへっ。ガキは家でおとなしくしてればいいきに」


あか狸「ん？」


あかり「ええかげんにせぇぇーっ!! 怒りましまむやーっ!!」


あかり「許さん!! お前だけはぜったい」


あかり「許さんでぇ!!」



エンディング


木偶の示源「んぐ……んぐ……」


嘉神「人形が創造主に刃向かうなど……。消えろ……」


木偶の示源「人形では……ない。ワシは……人形ではない……」


あか狸「ひーっ!! ひつこいガキじゃき!! おたすけーっ!!」



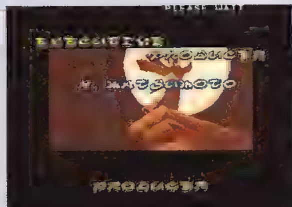
Column
黄金の月に潜むウサギ

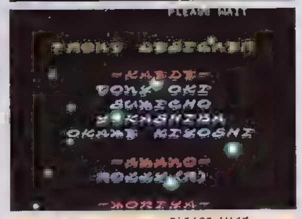
守矢の必殺技である逸刀・新月、逸刀・新月・裏、逸刀・双月および潜在奥義の活殺・乱れ雪月花では、Ⓓボタンカラー時のみ、グラフィック中にモチをつくウサギのシルエットが見られる。

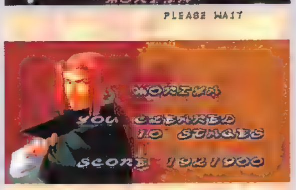

▲左がⒶボタンカラー、右がⒹボタンカラーの新月。なお、スタートボタンカラーのときも、Ⓐボタンカラー時と同様に、ウサギのシルエットは見られない。

スタッフロール

本作のスタッフロールは、エンディングの最後のグラフィック→無数の小さな光球がのぼっていく画面→使用したキャラクターのバストアップの順に、背景が変化していくのが特徴（キャラクターによっては、エンディングの最後のグラフィックが表示されない）。スタッフロールが終了したあとは、紅葉が舞い散る画面が表示されたのち、ゲームオーバーとなる。ちなみに、Ⓐボタン、もしくはスタートボタンで、スタッフロールを強制終了させることが可能だ。









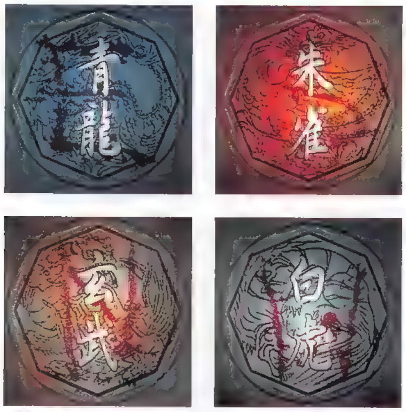
「～幕末浪漫～ 月華の剣士」ART GALLERY



プレイステーション版ソフトジャケット

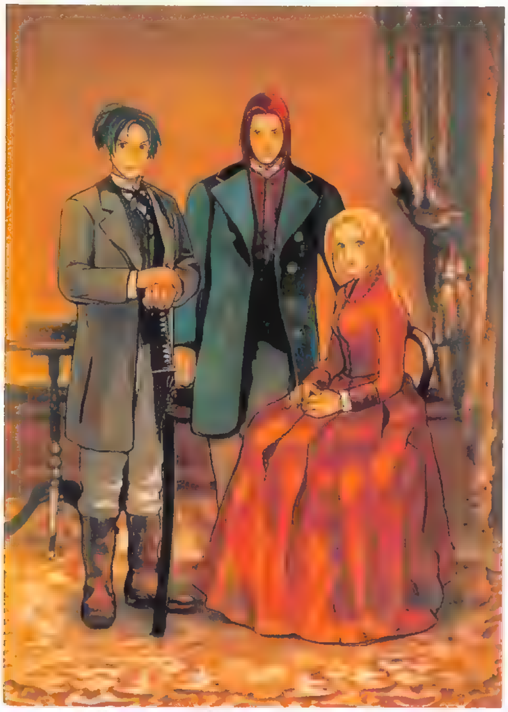






四神イメージ











幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

発売日●'98年11月25日
基　板●MVS(554メガ)

STORY

朱雀の守護神・嘉神の暴走より半年、常世へつながる大穴はいまだ天空にあり、それを現世と完全に切り離すには「[illegible]の巫女」と四神た[illegible]った。青龍として目覚めた楓、天命を感じる雪、巫女を探す玄武たち――彼らの闘いがふたたび幕を開ける。



わかりやすくシンプルな作りはそのままに、旧システムの改良と新システムの追加がほどこされた、『月華の剣士』シリーズ待望の第2弾。隠し要素の少なかった前作とは対照的に、さまざまな秘密がちりばめられているのも特徴。また、前作以上にストーリー性が重視されており、キャラクターの人気もさらに高まった。

GAME SYSTEM

●使用キャラクターの追加と削除

紫鏡と武蔵がいなくなったかわりに、前作ではCPU専用キャラクターだった嘉神が使用可能に。さらに、真田、刹那、響、骸の4人が新たに追加された。

●基本操作における変更点

投げのコマンドが←or→+Ⓑから Ⓒ+Ⓓに変更されたほか、前方ダッシュ中に攻撃ボタンで上段ダッシュ攻撃が、↘+攻撃ボタンで下段ダッシュ攻撃が出せるようになった。また、Ⓑ+Ⓒで、剣質「力」時はガード不能の「防御不可斬り」を、剣質「技」時はしゃがみガード不能の「打ち上げ斬り」をくり出す。



◀防御不可斬りは、攻撃判定が出現する前に演出が入るので、見切られやすい。

●弾き

基本的なシステムは前作と同じだが、空中でも弾きが可能になった。なお、→要素+Ⓓによる必殺技弾きは削除され、弾き予備動作の出ぎわのみ、必殺技を弾けるようになっている。



◀必殺技を弾けるのは、弾き予備動作の出ぎわ(キャラクターが白く光るとき)のみ。

●ガードキャンセル弾き

攻撃をガード中に←↙↓+Ⓓを入力すると、ガード硬直をキャンセルして直前に受けた攻撃を弾き返す。剣質ゲージ満タン時のみ使用可能で、実行すると剣質ゲージをすべて消費する。

●乱舞奥義の変更点

乱舞奥義はシステムが大幅に変更され、剣質ゲージが満タンのときに↓↓+ⒶorⒷで乱舞開始技を出したのち、ボタンやレバーを特定の順番で入力していくという、連殺斬の強化版のようなものになっている。Ⓐで出すとしゃがみガード不能、Ⓑで出すと立ちガード不能の乱舞開始技を出すのに加えて、乱舞中に立ちガード不能orしゃがみガード不能の2択攻撃に派生させることも可能だ。



▲乱舞奥義は、コマンド入力によって最終的には4とおりに分岐する。入力のタイミングが悪いと、その時点で乱舞は終了してしまう。

●空中受け身

空中で攻撃を食らったり、相手の技を受けて吹き飛んだとき、Ⓓで受け身を取ることができる。間合いによっては、すぐに反撃できるほか、着地や起き上がりに攻撃を受けにくいのが利点だが、空中受け身を取った直後に食らい判定が出現するため、さらに追撃を食らうことも。

●ダウン回避

ダウンして地面に着地する瞬間にⒹを押すと、後転してから起き上がる。追いうち攻撃をかわすことができるが、起き上がった直後に一瞬だけ無防備になる時間が存在するため、読まれると危険。

●ガード耐久値の削除

ガード耐久値の概念がなくなり、武器を落とすこともなくなった。

●CPU戦の流れ

対CPU戦の内容は下図のとおり。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)

- vs 1～6人目
- ↓
- vs 7人目 ―― 使用キャラクターごとに決められた相手と対戦
- ↓
- vs 8人目(黄龍)
- ↓
- エンディング

CONSUMER VERSION

ネオジオ版『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』

■32,000円　■'99年1月28日発売

アーケード、VS、タイムアタック、トレーニングの4つのモードを収録。

SECRET FEATURE

●アーケード版と同じ隠し要素

以下の要素はアーケード版と同じ。

ⓐ隠しキャラクターが使用できる
ⓑ示源の対戦前デモに虎徹が登場
ⓒ剣質「極」を使用する
ⓓ隠しエンディングを見る

●黄龍が使用できる

キャラクター選択画面で楓にカーソルを合わせ、4秒以内にⒸ×10、Ⓑ×5、Ⓒ×4を入力後、ⒶかⒹで決定。

ドリームキャスト版『幕末浪漫第二幕　月華の剣士 Final edition』

■5,800円　■2000年12月21日発売

ネオジオ版をベースにオリジナル要素を付加。詳細はP.323に掲載。

ネオジオCD版『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』

■6,800円　■'99年2月27日発売

基本的な内容はネオジオ版と同じだが、タイムアタックモードがサバイバルモードになっているほか、『月華』を題材にしたクイズゲームと、デモが観賞できるデモビューアを収録。



◀VSモードで武蔵が使えたり、「極」を最初から選べるなどの特徴も。

SECRET FEATURE

●ネオジオ版と同じ隠し要素

以下の要素はネオジオ版と同じ。

ⓐ隠しキャラクターが使用できる
ⓑ示源の対戦前デモに虎徹が登場
ⓒ李の隠しエンディングを見る
ⓓ黄龍が使用できる

●響の隠しエンディングを見る

デモビューアで、Ⓑを押しながら響のエンディングを選択する。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターが使用できる

【楓(覚醒前)】……キャラクター選択画面で楓にカーソルを合わせ、4秒以内にⒸ×9、Ⓑ×1、Ⓒ×4を入力後、ⒶかⒹで決定。

【はぐれ人形】……キャラクター選択画面であかりにカーソルを合わせ、Ⓒ×8、Ⓑ×9を入力後、1秒待つ。そのあと、Ⓒ×1を押してから、ⒶかⒹで決定。

●示源の対戦前デモに虎徹が登場する

キャラクター選択画面で示源にカーソルを合わせ、4秒以内にⒸ×5、Ⓑ×10、Ⓒ×2を入力後、ⒶかⒹで決定。

●剣質「極」を使用する

剣質選択時に4秒以内に以下のコマンドを入力する(「極」の詳細についてはP.329を参照)。

❶技にカーソルを合わせてⒸ×6を入力
❷力にカーソルを合わせてⒷ×3を入力
❸技にカーソルを合わせてⒸ×4を入力

●隠しエンディングを見る

【高嶺　響】……6回以上切断フィニッシュをしてクリアする。
【李　烈火】……一度も乱入されず、なおかつノーコンティニューでクリアする。

●タイムアタックモードをプレイする

ⒶⒷⒸを同時押ししながら、ゲームをスタートさせると、タイムアタックモードがプレイできる。

ストーリーデモについて

8人目対戦前(vs 黄龍戦前)のみ、共通デモが挿入される。慨世(=黄龍)の弟子である楓、守矢、雪の3人は、共通デモがほかのキャラクターと異なるのが特徴だ。

黄龍を倒すと、共通エンディングが流れたのち、各キャラクターのエンディングへ移行。ただし、慨世の弟子の楓、守矢、雪、四神である翁、示源、嘉神、そして"イノチヲカルモノ"刹那の計7人は、共通エンディングがほかのキャラクターとは異なる。

また、各キャラクターのエンディングの最後(=スタッフロールに移行する直前)にはメッセージが表示されるが、その内容は全キャラクターで共通だ(刹那のみ表示されない)。

1～7人目

↓

- ●楓、守矢、雪 ― Aパターン
- ●上記以外のキャラクター ― Bパターン

Aパターン



楓

楓「お師さん……」

守矢

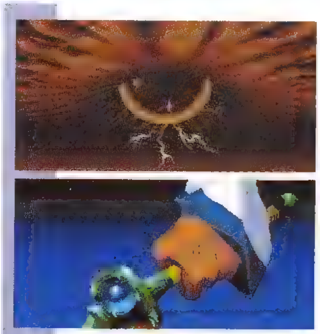
守矢「師匠……」

雪

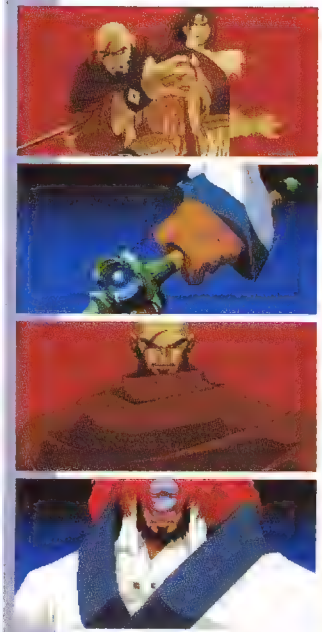
雪「師匠」



黄龍「ワガ名ハ常世ノ使者……黄龍」



黄龍「全テノ生命アル者ヨ……生命ノ意味ヲトフ……死ノ意味ヲ知ル者ヨ……我ガ声ヲキケ……」

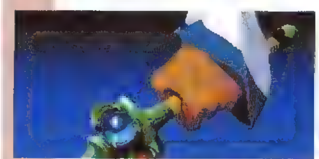


黄龍「オロカナル生者ヨ……イニシエノザイジョウヲ……ソナタノ死デアガナワン……」

Bパターン



黄龍「ワガ名ハ常世ノ使者……黄龍」



黄龍「全テノ生命アル者ヨ……生命ノ意味ヲトフ……死ノ意味ヲ知ル者ヨ……我ガ声ヲキケ……」



黄龍「オロカナル生者ヨ……イニシエノザイジョウヲ……ソナタノ死デアガナワン……」

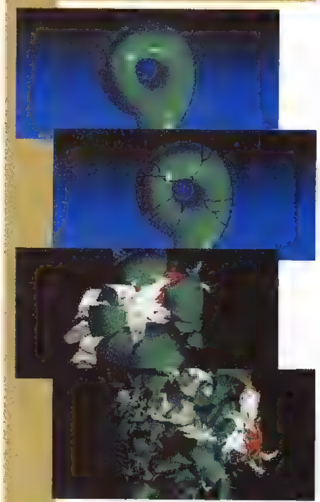
↓

8人目(vs 黄龍)

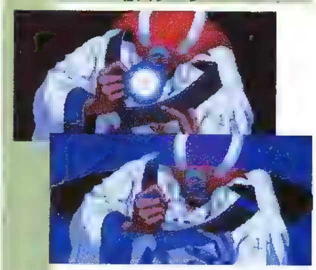
↓

- ●楓、守矢、雪、翁、示源、嘉神、刹那 ― aパターン
- ●上記以外のキャラクター ― bパターン

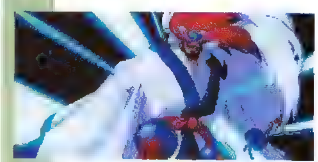
aパターン



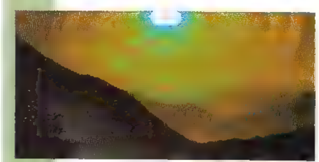
bパターン

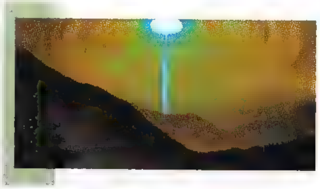


黄龍「……見事だ……」



黄龍「ぐおおおおおおお」

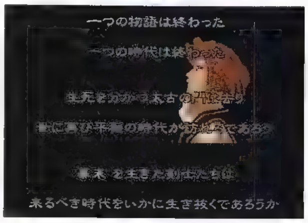




↓

キャラクター別エンディング

↓



一つの物語は終わった
一つの時代は終わった
生死を分かつ太古の門は去り
世に再び平穏の時代が訪れるであろう
"幕末"を生きた剣士たちは
来るべき時代をいかに生き抜くであろうか
そしてまた一つの時代がはじまる

Column
隠しコマンドの秘密

『月華』シリーズの隠しキャラクター使用コマンドには、ふたつの特徴がある。ひとつはかならずⒸ→Ⓑ→Ⓒの順にボタンを押していくという点。もうひとつは、ボタンを押す回数がゴロ合わせになっているという点だ。ここでは、それぞれのコマンドと、もとになった単語を併せて紹介していこう。

【武蔵&「極」使用コマンド】

……Ⓒ×6、Ⓑ×3、Ⓒ×4

初代『月華』から存在している、もっとも簡単なゴロ合わせで、6(む)3(さ)4(し)となる。剣質「極」も同じコマンドなのは、武蔵が剣を「極」めた達人だからだろうか?

【楓(覚醒前)使用コマンド】

……Ⓒ×9、Ⓑ×1、Ⓒ×4

一見、何の関係もない数字のようだが、これは楓の誕生日である9月14日に由来している。

【はぐれ人形使用コマンド】

……Ⓒ×8、Ⓑ×9、1秒待ってⒸ×1

はぐれ人形の使用コマンドはやや変則的で「1秒待つ」はゼロ(=0)の役割を果たす。つまり、8(は)9(ぐ)0(れ)1(ひと)形となるのだ。

【黄龍使用コマンド】

……Ⓒ×10、Ⓑ×5、Ⓒ×4

黄龍の使用コマンドは10(と)5(こ)4(よ)で"常世"を意味する。黄泉の使者たる黄龍にふさわしい隠しコマンドと言えるだろう。

楓 かえで



追加入力式だった連刃斬が、1回のコマンド入力で3回斬りつける技に変わり、接近戦時の連係の幅がせばまった

7人目対戦前（vs 守矢）

楓「兄さん、やっぱり来たのか」
守矢「……」
楓「ここから先は僕に任せてくれないか？ 知っているんだろう？ ……この先に何があるのか」
守矢「そこをどけ、邪魔をする気なら……斬る」
楓「……クッ」

7人目対戦後（vs 守矢）

楓「……ここから先は僕の」
守矢「……クッ」
楓「この先に待っているのは五人目の守護神……黄龍！！ ……そして……僕たちの師匠だ……。これ以上兄さんにつらい思いをさせたくはないんだ」
守矢「……」
楓「大丈夫、僕がきっと師匠を救ってみせる！！」

エンディング



慨世「……み、見事だ……楓、どうやら青龍として目覚めたようだな」
楓「お師さん……」
慨世「そんな顔をするな……お前はつとめを果たしたのだ。もっと胸をはるがよい」



慨世「……ふ、大きくなったものだ。考えてみればこのワシのただ一つの心のこり、それはお前達三人の成長を見られなんだこと」



慨世「守矢……」



慨世「雪……」



慨世「そして……楓。ワシはお前達に新しい時代を見ていた……」



慨世「このようなカタチでお前の成長を知るとは、……ヒニクなものだ」
楓「……」



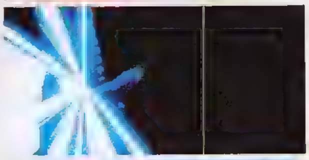
慨世「……さあ、再びこの体が自由をうしなう前に封印の儀を行うのだ」

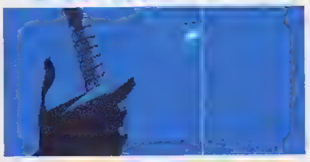


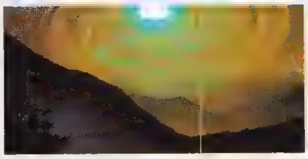


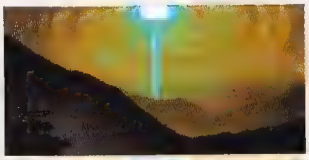






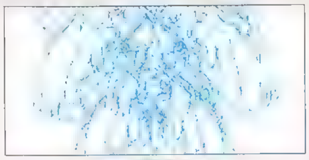








慨世「おおおおおぉぉぉ」





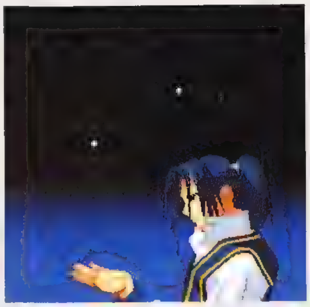




雪「楓……さようなら……あなたは青龍の守護神……くじけずに強く生きてゆくのよ……」



楓「姉さん！ ……姉さんが封印の巫女……ねえさぁぁぁん」



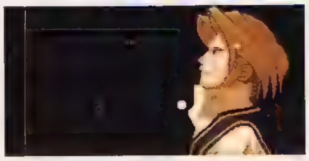




楓「さよならお師さん……」



楓「さよなら……姉さん……」



Column
必殺技の隠し演出

以下にあげた必殺技は、まれに演出が変化することがある。変化条件は確率のみなので狙って出すことはできないが、どれも通常時より威力がやや高くなるのが特徴。

劾鬼・清姫（一条あかり）

●16分の1の確率で、あかりが転び、対戦相手とともに鐘のなかに入る。





▲鐘のなかに入った場合は、通常より威力が高まるが、追いうち攻撃を仕掛けられなくなる。

ハッパ（神崎十三）

●16分の1の確率で、十三のグラフィックが葉っぱをくわえたものに変わる。



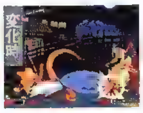


▲表情が変わり、セリフも「どおりゃあぁ！」から「ハッパじゃい！」に変化。

亀笠（玄武の翁）

●256分の1の確率で、カゴから出てくるだいごろう（ふくすけ）が玄武に変わる。





▲コマンドは↓↘→+ⒶorⒷorⒸのどれでもOK。↓↘→+Ⓒで体力を回復しようとしているときに玄武が出てくると、かなり驚く。

御名方守矢（みなかたもりや）



断月、鷹をはじめとする高性能な必殺技は健在。しゃがみガード不能の↘+Ⓐがキャンセル可能になった。

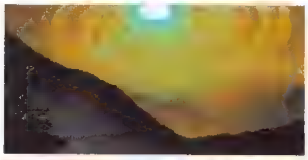
7人目対戦前（vs 楓）

守矢「……！」
楓「……兄さん、どうしても行くのか？」
守矢「……邪魔をするな」
楓「この先には……」
守矢「……だまれ！！」
楓「どうしてもと言うなら……僕を倒してから行ってくれ！」

7人目対戦前（vs 楓）

守矢「気はすんだか……」
楓「待ってくれ兄さん！！　この先には五人目の守護神、黄龍がいる！！　ここは僕が……いや青龍が行かなければならないんだ」
守矢「……その黄龍が私たちの師匠であってもか？」
楓「やっぱり知っていたのか……兄さん」
守矢「これは私の問題だ……私がカタをつける」
楓「兄さん！！」

エンディング

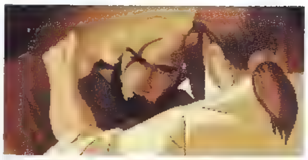




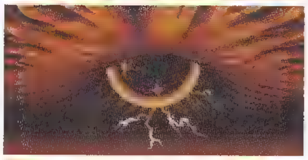


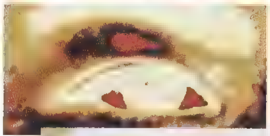


守矢「師匠……」











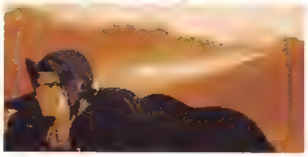












雪（ゆき）



前作において圧倒的な強さを誇ったが、本作ではやや弱体化。真or深・雪国巻の使いかたがカギをにぎる。

7人目対戦前（vs 刹那）

雪「あなたが……常世の使者……？　いえ、違うわね！！」
刹那「……ククク、ハハハハハハハハ」
雪「あなた……いったい誰？」
刹那「これから死ぬ者にかたる名などない……」

7人目対戦後（vs 刹那）

雪「あなたの心は、にくしみしか見えない……あなたは何者なの？」
刹那「そんなことはどうでもいい……俺はただ……お前を殺し……全てをハカイするだけだ」
雪「この先には何があるというの……？」
刹那「知りたければ自分で行けばいい。そして貴様の運命をのろうのだな」

エンディング



黄龍「……見事だ……雪よ、どうやら目覚めたようだな……」



雪「……はい、師匠」

慨世「お前はなるべくしてそうなった……全ては運命なのだ」
雪「はい」
慨世「いい目をしておる、お前達三人はワシの人生の誇り……このようなカタチでその成長を知ろうとはな……」

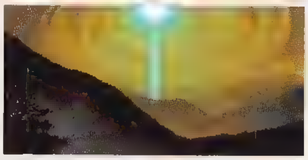


慨世「常世の思念に支配されていたとはいえ、お前達に再び会えることに心おどったのも事実……ワシの心がかくも弱く罪ぶかいとは……」
雪「いいえ……心の弱さは罪ではないわ。その弱さにつけこむことが罪……。私達にそう教えてくれたのは……師匠よ。人の心は弱く、はかないもの……その弱さを受けいれることで、人はどこまでも強くなれるもの……私はそう信じているわ……」

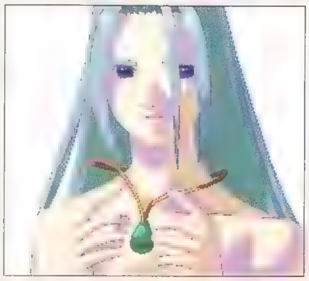


慨世「……ふっ、ワシは何か大切なものを忘れていたようだな……。さあ……、この体が自由をうしなう前に封印の儀をとり行うのだ」

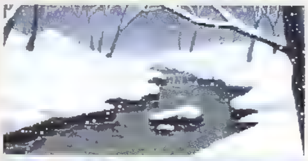


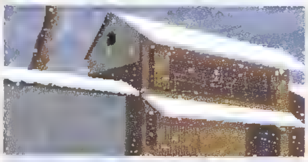


慨世「おおおおおぉぉぉ」



雪「……さようなら楓……さようなら……守矢」

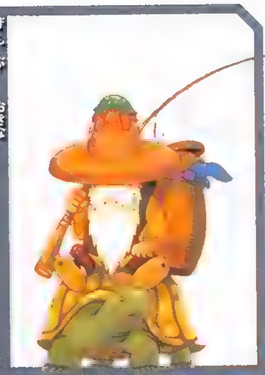








玄武の翁



基本的な能力は前作とほぼ同じ。必殺技の無功用はバリエーションが3種類に増え、使いやすさがアップした。

7人目対戦前（vs 雪）

翁「ふぃーやっと見つけたわい」
雪「老師……」
翁「どうやらお主が封印の巫女のようじゃの……」
雪「……」
翁「悪いことは言わん、帰ってボウズ達と待っておれ……。みすみすお主を死なせるわけにはイカンからのう」
雪「……いえ！　私は行きます！！　……自分の運命を確かめに」
翁「……やれやれ……ワシは強いぞ」

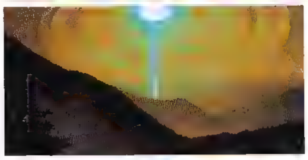
エンディング



黄龍「見事だ……玄武の……さすがに腕はおとろえておりませぬな」
翁「どうやら正気をとり戻したようじゃのう……慨世よ」
慨世「……我ながら情けないものだ……よもやこの体がのっとられようとは……常世の思念をあまく見ておったわ。正気を無くしたとはいえ……なんたる愚行か。さあ……再び常世の思念がワシの体を支配せぬうちに……封印の儀をとり行うのだ」

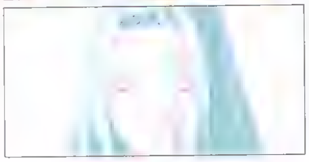












☆



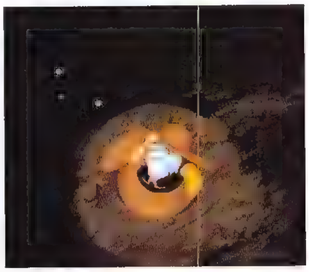




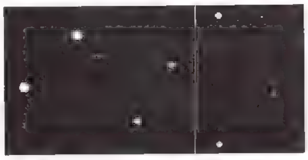
翁「やれやれ、あぶなかったわい」



翁「……ふむ、どうやらみな上手く行ったようじゃのう。……む！」



翁「これはこれ……お主に命を救われたというワケか……。……まだまだ死ねぬな……おかげでお主の分まで時代を見とどけねばならなくなったわい……ふぉふぉふぉふぉふぉ」



一条あかり



新技が大幅に追加され、必殺技の合計が20近くに。光明五十五霊符は、使うと剣質ゲージを少し消費する。

7人目対戦前（vs 十三）

あかり「なんや十三、また邪魔する気か！！」
十三「こっから先はヤバイ！　ワシにまかせてぇな」
あかり「やかましい！！　勝手なこと言わんとき。おねいちゃんをいじめるヤツはウチがゆるさへん！　ぶっとばしたる！」
十三「どうやらクチで言うてもわからんらしい……今回は本気で行くで……お嬢！！」
あかり「おもろいやんか！！　ウチも手かげんせぇへんで！」

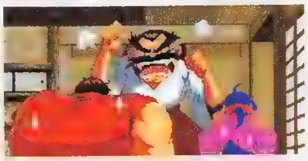
エンディング



ひかり「おかえりなさい、あんまり無理したらあかんよ。お父ちゃん、心配してはったよ」



お父ちゃん「あかり……ちょっとこい」
ひかり「よんではるみたいよ」



お父ちゃん「こぉうら！　あかりぃぃ、聞いとんのかいなぁ！　早とちりするんは、くどくどくどくどくど……落ちつきがたりんのが、くどくどくどくどくど……」



十三「あ！！」



しーさん「今ごろバレとるで……」
あっちー「ん～？　ええんちゃいますぅ？」
ひじりん「そーそー、十三がなんとかしよるって、なぁ……あかり」
あかり「そうや、そうや……ん？」



あかり「あー"人魚"やて！！　次はアレや……いくでぇ！」



そんなこんなで、今日もあかりは……日本晴れです。



お父ちゃん「だいたいお前がしっかりせんから、くどくどくどくどくどくど……」



Column
DC版「月華」の魅力

本作のドリームキャスト版は、基本的にネオジオ版とネオジオCD版をプラスしたような内容。ネオジオ版にあった4つのモードに加え、各キャラクターのデモやエンディングが観賞できるデモビューア、「月華」に関するイラストを収録したアートギャラリーが用意されているのだ。また、ネオジオCD版の特徴だった、剣質「極」をはじめから選択できる、暁　武蔵が使える（VSモード）などの要素も継承している。

さらに、ストーリーモードをクリアすることで「花札モード」がプレイ可能になる。これはドリームキャスト版だけの完全なオリジナル要素で、月華シリーズのオフィシャルイラストを担当しているTONKO氏が本作のために描き下ろした絵札を使って、花札の「こいこい」を楽しめるというもの。アーケードモードと同様のストーリーが用意されているので、ひと味ちがった月華を堪能してみよう。



必殺技が大きく変更されたものの、基本戦法は変わらず。コマンド投げからは、さまざまな技に派生できる。

7人目対戦前(vs あかり)



十三「お嬢はここで待っててくれへんか？」
あかり「なに言うとんねん!! あほなこと言わんとき!!」
十三「たのむ、お嬢!! 今回だけはゆずれんのじゃ」
あかり「なにムキになっとんねん! はは～ん! さては、おねいちゃんやな」
十三「……ぎくっ」

エンディング

十三「あぶない! お嬢! ぐわあああぁ」
あかり「ふわああぁぁ」



あかり「おーい、しっかりせぇ、十三! 十三! じゅうぞぉぉ!」
十三「お、おじょう……」
あかり「十三!」
十三「お嬢……もおえぇで……」
あかり「……?」
十三「ほんまにどうしょうもない悪やったワシが、こうして人のために死ねるとは……」
あかり「……? 何言うとんねん! あほなこと言わんとき……」
十三「……カンシャしとるで、お嬢」



十三「……すまんな、ひかりちゃん……もうワシ帰られへんみたいや。目もかすんで……きよった」
あかり「十三? ……じゅううぞおぉぉぉ!」

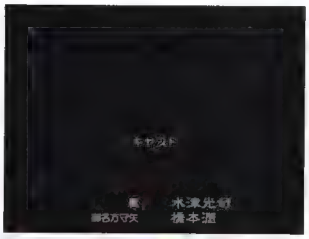


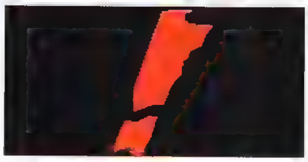
変更点はほとんどない。高性能な必殺技でケンセイし、スキをついて跳びこみからの連続技を狙うのが基本だ。

7人目対戦前(vs 真田)



鷲塚「小次郎どの……」
真田「黙って通してはくれぬか?」
鷲塚「……それはできませぬ」
真田「では闘うしかあるまい」
鷲塚「不本意ながら……お覚悟願います」





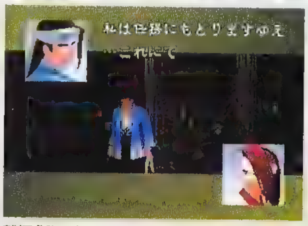
十三「まってくれ～、お嬢～」
あかり「あほ、誰が待つか～」



十三「たのむぅ～、まってくれぇぇぇ」
あかり「やかましい! そんなベタな"えんでぃんぐ"知らんわ! あーはずかし……おねいちゃんにゆーたろ!!」
十三「とほほ～」

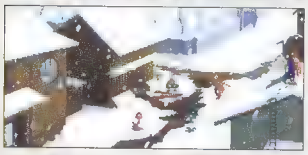


7人目対戦後(vs 真田)



鷲塚「私は任務にもどりますゆえ……これにて」
真田「……まだだ……」
鷲塚「あまり無理をなさるな。もうよいでしょう……小次郎どの……いや……香織どの……あなたは」
真田「みなまで言うな!! 拙者は新撰組零番隊組長……真田小次郎!! よけいな気づかいはいらぬ」
鷲塚「…………承知いたした。新撰組鷲塚慶一郎ただちに任務に戻りますゆえ……ごめん」

エンディング



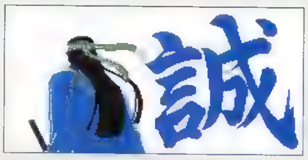
隊士「長州征伐へ向かった薩摩の兵は、いまだに動きを見せません。この機をのがしては、志士達が再び……」



隊士「かくなる上は、我々新撰組だけでも……」
鷲塚「うろたえるでない……局長らがおられぬ今、我らが使命は、京の治安を守ることにほかならん」
隊士「しかし……このままではいずれ力を」
鷲塚「屯所に伝令!! 各自、市中の見回りを強化せよ!!」
隊士「はっ」



鷲塚「時代は急をつけている、だが……我が忠義の心」



鷲塚「いかなる時代も変わりはせぬ!」





基本技・必殺技ともに威力は高いが、クセが強い。硬体術状態になる特殊な必殺技・超挑発が追加された。

7人目対戦前(vs 響)

天野「へへへ……ずいぶん探したぜ。どうだい、ちょいとそこらの茶屋でつもる話でも……」
響「ごめんなさい……私、確かめたいことがあるんです。だから……今は少しでも……先へ進まなければ……」
天野「おうおう? ……おだやかじゃねぇな」
響「どうしてもというのなら……あなたを倒してでも……」
天野「へへへ……いい目をしやがる。いいぜ、かかってきな」

エンディング

天野のエンディングは、半兵衛と天野の質問にプレイヤーがどう答えたかで、その後の展開が以下の4とおりに変化する

【1番目の質問】天野を知っているか?
- Ⓐ知っている → 【2番目の質問】へ
- Ⓑ知らない → END①

【2番目の質問】万年桜へ行くか、雪町へ行くか?
- Ⓐ万年桜へ行く → 【3番目の質問】へ
- Ⓑ雪町へ行く → END②

【3番目の質問】前作をプレイしていたか?
- Ⓐプレイしていた → END③
- Ⓑプレイしていなかった → END④

●1番目の質問

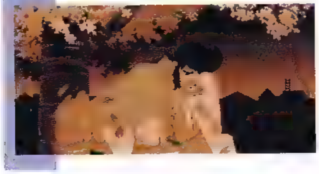


半兵衛「おーい、ちょっと、ちょっと待ってくれ～。ふぅ～、やっと見つけたよ……その、なんだぁ、ぶしつけで悪いんだが、ちょっとあんたに聞きてぇことがあるんだ。あんた……漂のダンナを知ってるかい?」
もちろん知っている……Aボタン
そんなヤツ知らない……Bボタン

END①（1番目の質問でⒷを選択）



天野「か～、半兵衛のやろう……」



●2番目の質問



半兵衛「ほんとかい？　……やっぱりあんたに間違いねぇ。実は……凛のダンナから言づてがあるんだ。なんでも大事な話らしいから、よく聞いてくんな……。もしあんたが男だったら……"万年桜"へ、もし女だったら……"雪待ち"まで来てくれってことだ。しっかり伝えたぜぇ……じゃあアッシはこれで」

"万年桜"へ行く……Aボタン

"雪待ち"へ行く……Bボタン

END②（2番目の質問でⒷを選択）



天野「無理言ってすまなかったねぇ……いや、どうしてもお前さんと二人っきりになりたくてね。……お前さん、女だてらにそのウデっぷし……大した器量だねぇ。知り合えてよかったと本気で思うぜ。またどこかで会いたいもんだねぇ……」



天野「そうだ！　お前さん……いんたーねっとって知ってるかい？　もし知ってるんなら、ここんとこ……会いに来てくれねぇかい？　http://www.neogeo.co.jp/gextukaってところだ。まあ、当分の間はそこにいると思うが……もし、ひっこしやらなにやらで、ひきはらっちまった時は、縁がなかったとあきらめてくれねぇか……。それじゃ……二人の再会を願って……カンパイ！」



●3番目の質問



天野「へへへ……待ってたぜぇ。悪いねぇ……わざわざ足運ばせちまって。どうしてもお前さんと一杯やりたくってね。へへへ……今夜の酒はゴク上だぜ。ん……どこから手にいれてきたかって？　渋川ってヤブ医者が隠しもってたんで……ちょっとな。なに？　かりただけだ、かりただけ、へへへ、こまかいこと気にしてたらでっかい男にゃなれねえぜ」

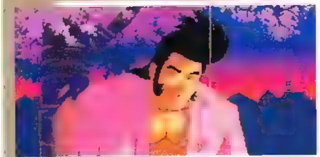


天野「どうもお前さんとは、はじめて会った気がしないねぇ……前にもどっかで会ったこと無かったかい？」

前作をプレイした……Aボタン

プレイしていない……Bボタン

END③（3番目の質問でⒶを選択）



天野「やっぱりそうかい？　……ん～、半年ほど前……そうだ、"万年桜"の時、あの時は世話になったねぇ……へへへ、なつかしいもんだ。そうだ！　お前さんにいいこと教えてやろう。ケンカしてる最中にな……↓↘→+すたーとぼたんってのを押してみな……粋な男の……ちょうーちょうはつってのが出せるぜ。まぁこれからもヨロシクたのむぜ。それじゃカンパイ！」



END④（3番目の質問でⒷを選択）



天野「ん？　……思い過ごしかい。まぁ、それだけ気が合うってことだな。へへへ……じゃあ、はじめるかい？　お前さんのウデっぷしに……カンパイ！」



李烈火（り れっか）



蹴りを組みこんだ連撃斬によるラッシュは健在。炎扇翔がコマンド技からタメ技に変更された。

7人目対戦前（vs 刹那）

李「……！！　何と邪悪な……。これ以上あなたを放っておくわけにはいきません」

刹那「……ククク」

李「正義の炎にやかれカイシンしなさい！！」

刹那「できるものなら……やってみろ……」

エンディング



李「大僧正……どうやら日出ずる国の災いは、その源をたったようです。私のこの国での役目も終わったような気がします。これでようやく私も寺に戻ることができます……。この一年間で、私の中には様々な疑問が生まれました。正義とは何か……？　愛するものを護るとはどういうことなのか……？」



李「しかし……未だにその答えは見つけられません。ただ、この闘いを通じて、少しだけ生きる力のすばらしさを学んだ気がします」



李「いまはただ……寺のみなとの再会が楽しみでなりません」

☆

そして……一ヵ月後





李（…………ここは、どこ!?）「追伸……寺に帰るのはもうしばらく後になりそうです　――――李」



1コインクリア・エンディング

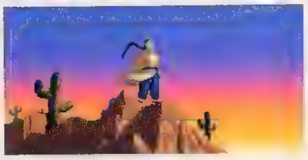


李「大僧正……どうやら日出ずる国の災いは、その源をたったようです。私のこの国での役目も終わったような気がします。この闘いを通じて、私の中には様々な疑問が生まれました。正義とは何か……？　愛するものを護るとはどういうことなのか……？　しかし……未だにその答えは見つけられません。ただ、この闘いで一つだけわかったことがあります。それは……世界はとても広い、と言うことです。答えはこの旅のどこかで見つけられるのかも知れません」

☆

そして……一ヵ月後





李「追伸……寺に帰るのはもうしばらく後になりそうです　――――李」



斬鉄（ざんてつ）



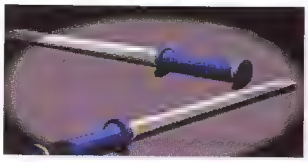
強力だった基本技&必殺技がさらにパワーアップ。どんな間合いからでも、相手を一方的に抑えこむことが可能だ。

7人目対戦前（vs 刹那）



斬鉄「ヌシは……強者か？」
刹那「知りたければ、かかってくればいい」
斬鉄「……フッ」
刹那「……ククク」

エンディング



三太「ジイ様が死んだ……そうでなきゃ"流"と"影"を手放すはずがないからな……」



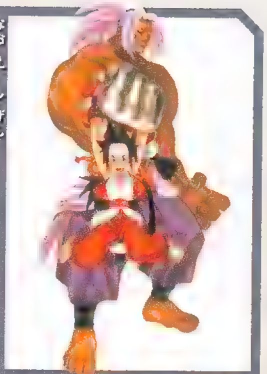
三太「母様がなんと言おうが……如月流は俺がつぐ！　強いヤツは……かたっぱしから斬る！！　それが最強の証だ」



この時、二代目斬鉄が誕生した……



直衛示源（なおえしげん）



さまざまな技に派生する、コマンド投げの金剛砕と、3回まで連続入力が可能な白虎爪が攻撃の主軸。

7人目対戦前（vs 嘉神）

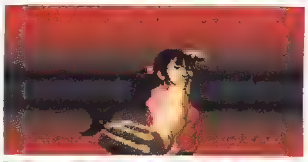
示源「慎之介、お前も来たか」
嘉神「これだけの気を放っていればイヤでもたどりつく」
示源「確かに……」
嘉神「ここから先、生きて帰れる保証などない。親のお前には荷がおもいというもの……ひくがいい」
示源「守護神となったときより……この命すてている」
嘉神「……ひけぬ……と言うのか」

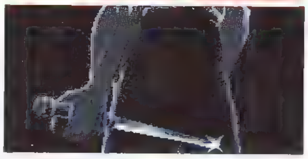


最強をもとめる志は……受けつがれる……









過去も現在も永遠に……



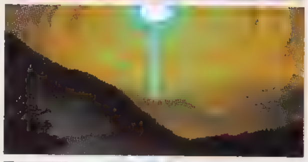
エンディング

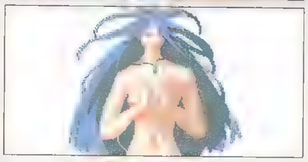


黄龍「見事だ……。示源よ……あいかわらずの剛気……」
示源「戻ったか……慨世殿」
慨世「……我ながら情けないものだ……よもやこの体がのっとられようとは……。常世の思念をあまく見ておったわ。正気を無くしたとはいえ……なんたる愚行か。さあ……再び常世の思念がワシの体を支配せぬうちに……封印の儀をとり行うのだ」













示源「むう……」





虎徹「……うわっ！」



虎徹「お、おやじ……？」
示源「……」



虎徹「おやじ？　……どうした？　……こっちを向けデス」



嘉神「……ムダだ」
虎徹「！！」
嘉神「娘をかばい、力を使い果たしたか……」
虎徹「……え？　……まさかデス」
嘉神「うろたえるな……お前は生かされたのだ……ヤツの意志によってな。悲しむヒマがあれば、己の生かされた意味を考えるがいい」
虎徹「生かされた……意味……」



虎徹「……おやじ」

虎徹「わかったデス……おやじ」









虎徹「オイラは……白虎の守護神、直衛示源の娘、直衛虎徹デス！」





嘉神慎之介（かがみしんのすけ）

移動系の必殺技が豊富で、機動力に富む。とくに陽炎翳を利用したカクラン戦法はかなりのもの。

7人目対戦前（vs 示源）

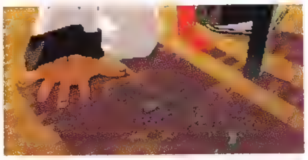


嘉神「私を止めに来たのか？　……示源」
示源「お前の力がいかほどか確かめに来た」
嘉神「それほどこの先はきびしい……ということか」
示源「……」
嘉神「いいだろう……この朱雀の力、とくと味わうがいい」
示源「……来い！！」

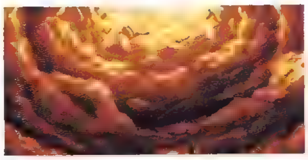
エンディング



黄龍「見事だ……。慎之介……再びお前にやぶれるとは……ヒニクなものだ」
嘉神「どうやら正気を無くしていたようだな……」



慨世「……我ながら情けないものだ……よもやこの体がのっとられようとは……」

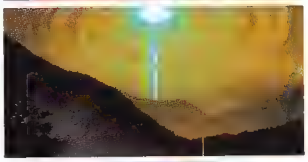


慨世「常世の思念をあまく見ておったわ。正気を無くしたとはいえ……なんたる愚行か。さあ……再び常世の思念がワシの体を支配せぬうちに……封印の儀をとり行うのだ」



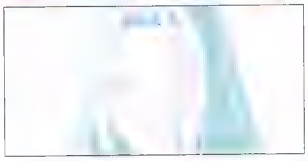












☆





翁「ふぉふぉふぉ……どうやら終わったようじゃのう」
嘉神「師匠……」



翁「何があったか知らんが、ずいぶんといい顔つきになったもんじゃのう……慎之介よ」
嘉神「……フッ」
翁「しかし、一度は人間を見かぎったお主が……なぜじゃ？」
嘉神「師よ、人間とは不思議な存在だ……そうは思わぬか？　その本質に邪なものをもちながらそれでも、必死に前に進もうとしている……。……やがては正しき道をあゆむ時が来る……そう信じたくなっただけだ」



真田小次郎（香織）（さなだこじろう　かおり）

妹の香織が変装しているだけあって、パワーよりもスピードを活かした闘いかたを得意とする。

7人目対戦前（vs 骸）

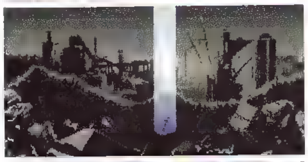


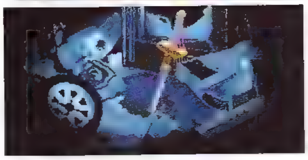
香織「……骸……いや、紫鏡！！　……この顔、見覚えがあるだろう！！」
骸「あん？？？？？？　おめぇ……たしかぁ？？？」
香織「……兄にかわって貴様を粛正する！！」
骸「いいねぇ……！！　い、いいねぇそのツラぁ」



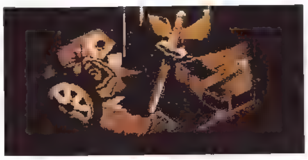
☆







願わくば……この過ちのくり返されぬことを……。



7人目対戦後（vs 骸）



香織「兄上……」
骸「……ピクッ……ピクッ……きんもち……いい……」
香織「このような者に兄は殺されたというのか……。もはや、殺すにもあたいせぬ……」
骸「……ピクッ。ゲヘゲヘヘヘ～！！　死ねやぁぁぁぁ！！」
香織「！！！！　タアァァァ！！」
骸「ぐへぇぇぇぇ～」
香織「あの世で兄にわびるのだな」

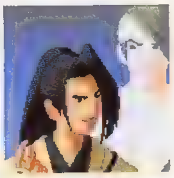
エンディング



香織「兄上……これで私の役目はもう……。私は……」



小次郎「よくやったな……香織、見事であったぞ」



香織「……え？」



鷲塚「……いかがなされた、香織殿」
香織「いや、何でもない……少しまどろんでいたようだ」
鷲塚「……香織殿、お手前は十分に兄上のかたきを果たし申した、もう……」



香織「みなまで申すな！　拙者は零番隊組長、真田小次郎……生きる道はただ一つ！」





2ヒットするジャンプ強斬りからの連係が武器。クセは強いが、使いこなせば強力なキャラクターだ。

7人目対戦前（vs 雪）

刹那「ククククク、貴様から現れるとはな……」
雪「あなたが……常世の使者なの？」
刹那「俺が誰かなど……どうでもいい。貴様には死んでもらうぞ」
雪「あなたの思い通りにはさせないわ」

7人目対戦後（vs 雪）

刹那「ここまでだ……死ね」
雪「……待って、最後に聞かせてほしい……あなたは……何者なの……？」
刹那「これから死ぬ者にかたる名などない……」
雪「……！！」

エンディング



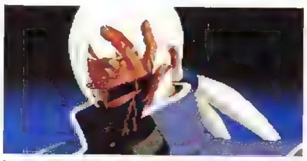
黄龍「……ぐあぁぁ……」
刹那「ククク……」



黄龍「……お、お前は、イノチヲカルモノ……か」
刹那「さて？ ……どうだかな」
黄龍「なんたる不覚か……このような者に……」
刹那「ククク……そろそろ死ぬがいい」
黄龍「ぐおぉぉぉ……守矢……雪……楓ぇぇぇ！」



刹那「ククク……フハハハハハ」







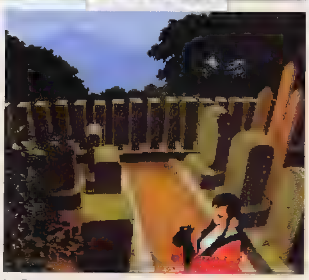
居合いを使って闘うため、刀による技は攻撃判定の出現が早い反面、フォロースルーがやや長め。

7人目対戦前（vs 天野）

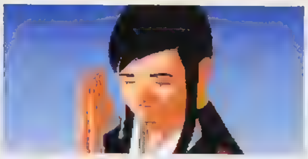


響「……凛さん？ どうしてこんな所に……」
天野「……なに、ちょいとお前さんの顔が見たくなってね。どうだい、どこぞの茶屋でつもる話でも？」
響「……私、どうしても確かめたいことがあるんです。だから……今は黙って道をあけてくれませんか？」
天野「あら……ツレないねぇ」
響「ごめんなさい……でもどうしても知りたいんです。……たとえ凛さんでも邪魔するのなら……」
天野「おいおい……お前さん本気かい？」

エンディング



響「お父さん、結局あの人には会えませんでした……でも、旅を通して様々なことを学びました」



響「お父さんが言っていたことが少しわかった気がします」



響「お父さん、あたし、もう一度旅に出ようと思います」



響「もっと世の中のことを知りたい……」



響「あっ、心配しないで、今度は心強い味方がついているんだから」



天野「へやっ……はぁっくしょいぃぃい」



響「……ふふ」



隠しエンディング



響「お父さん、結局あの人には会えませんでした……でも、旅を通して様々なことを学びました。お父さんが言っていたことが少しわかった気がします。お父さん、あたし、もう一度旅に出ようと思います」



響「剣士として少しでもあの人に近づきたい……そのために……」





屍として復活した素鎖。基本技・必殺技などは変更されておらず、前作どおりの闘いかたが可能だ。

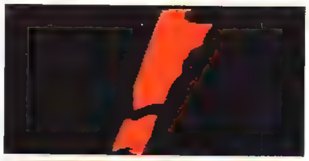
7人目対戦前（vs 真田）

骸「あれぇ、におい、しってる。おめぇはたしか……？」
真田「この顔、よもや忘れたとは言わせぬぞ！！」
骸「ウヒッ……㊙！！ い、いいツラだねぇぇ」
真田「いざ尋常に……勝負！！」

7人目対戦後（vs 真田）

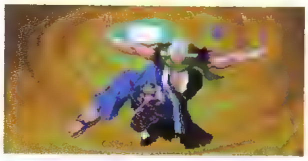
骸「ゲヘゲヘゲヘ。気んもちいぃぃぃ㊙！」
真田「……あ、兄上……」
骸「??? あん??? ……おめぇ??? 知ってるぞ……いっかい殺したはずだ！」
真田「……クッ！！！ 貴様！！！」
骸「……まあいいか……ゲヘゲヘゲヘゲヘ！！」

エンディング





骸「……んぎゃ？」



骸「ちゅばっ……ちゅばっ……ちゅばっ」







楓(覚醒前)



ストーリーがなく、エンディングも存在しない

はぐれ人形



ストーリーがなく、エンディングも存在しない

黄龍



ストーリーがなく、エンディングも存在しない

暁 武蔵

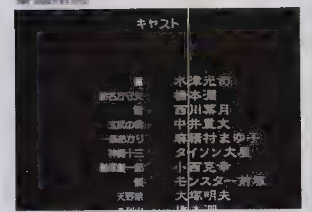


※……VSモードのみ

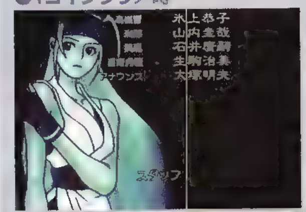
スタッフロール

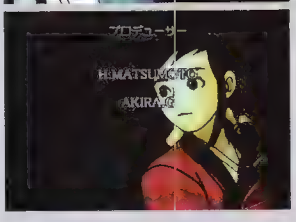
本作のスタッフロールは、1コインクリアを達成したか否かで変化する。コンティニューしてクリアした場合のスタッフロールは、まっ黒な画面をバックに制作スタッフの名前が流れていくという、シンプルなもの。それに対して1コインクリア時は、各キャラクターの色調を落としたグラフィックが順に表示され、それを背景に制作スタッフの名前が流れていくようになっている。Ⓐボタン、もしくはスタートボタンで強制終了させることができるのは、前作と同じだ。

●通常時



●1コインクリア時





Column 第三の剣質「極」のメリット・デメリット

剣質の選択システムは『月華』シリーズの特徴のひとつ。攻撃力が高く、単発の攻撃をいかにして当てるかがカギとなる「力」と、連殺斬やキャンセル必殺技を使って相手を抑えこんでいく「技」。そして、このふたつの特性を併せ持つ剣質として、本作に登場したのが「極」だ。第三の剣質「極」のメリットとデメリットは、以下のとおり。

■メリット
ⓐ攻撃力が高め
ⓑ基本技にもケズリ能力がある
ⓒ潜在奥義が使用できる
ⓓ昇華が使用できる
ⓔ連殺斬が使用できる
ⓕ乱舞奥義が使用できる
ⓖキャンセル可能な基本技が多い

■デメリット
ⓐ防御力が低い
ⓑ攻撃をガードさせても剣質ゲージがたまらず、当てたときのゲージ増加量も少ない

潜在奥義、昇華、連殺斬、乱舞奥義のすべてが使用できるという、一見いいことずくめのような「極」だが、防御力の低さが最大の泣きどころだった。本作では、ただでさえ、ジャンプ攻撃がキマっただけで体力ゲージの50%以上を奪えるほど、連続技が強力。飛び道具などのスキをつかれて跳びこまれ、連続技を食らってダウン→起き上がりに攻めこまれ、何もしないうちに1本取られる、ということも決して珍しくはなかった。そんな一度のミスが直接死につながるような闘いだからこそ、「極」という剣質を使えば、さらにスリリングな真剣勝負を楽しむことができたのだ。



▶連殺斬で相手を抑えこみ、反撃されずに勝てるようなキャラクターだと「極」のほうが強い。



◀1回の連続技を食らっただけでこのダメージ。ミスは許されない諸刃の剣のような剣質だ。

Column 女心は変わりやすい!?

最終ラウンドにかぎり、刀を使った「特定の斬り攻撃」で相手を倒すと、身体がまっぷたつになる「切断フィニッシュ」になることがある(ただし、ネオジオCD版には存在しない)。響を使用して、切断フィニッシュを規定回数以上行なった場合、エンディングが特殊なものに変化するのはP.319で解説したとおり。しかし、変わるのはエンディングだけではない。勝利ポーズ&勝利メッセージも、切断フィニッシュの回数にしたがって変化していくのだ。ここでは、彼女が心変わり(?)していく課程を紹介しよう。



◀これが切断フィニッシュ。刀を持っていない一部のキャラクターでは、見ることができない。

●勝利ポーズ

1~2回目



◀闘いが終わると、ハッと我に返って、手にした刀を落とす。そのあと身体をふるわせながら「うそ……うそよ……」。

3~5回目



◀前半部分は1~2回目と同じ。「うそ……うそよ……」と叫んだあと、両手で顔を覆って、泣き出してしまう。

6回目以降



◀刀をおろし、片手で髪をかき上げるような素振りをしてから、「弱いから……そうなるのよ」と冷たく言い放つ。

●勝利メッセージ

1回目



2~3回目



4~5回目



6回目以降

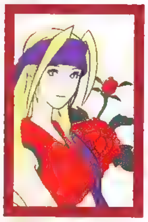


▲はじめは、自分のしたことが信じられない様子だった彼女も、しまいには「もう、なれたわ」などと、のたまうシマツ。






















Los Vegas





CHAPTER 7

武力 ~BURIKI·ONE~



武力 ～BURIKI・ONE～ WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99 in TOKYO



発売日●99年5月21日
基　板●ハイパーネオジオ64

STORY

空手や柔道、レスリングなどの格闘技が、できるだけ誇張をおさえて表現された3D対戦格闘。本物らしい動作を再現するため、レバー入力で攻撃する独特の操作を導入している。ストーリー設定やゲーム内広告はもとより、技の挙動や重心移動にいたるまで、徹底してリアルさを追求した内容は一部に熱狂的なファンを生んだ。

GAME SYSTEM

●操作方法

本作のコントロールパネルは特殊で、左側にⓁとⓇの2ボタン、右側に8方向レバーが設置されている。ボタンは移動とガードに、レバーは攻撃に使う。

Ⓛボタンとⓡボタンでそれぞれ左右に移動。押しっぱなしで歩き、一瞬だけ押すとダッシュになる。また、ⓁⓇ同時押しで打撃技のガードが可能(上段・下段の区別はない)。

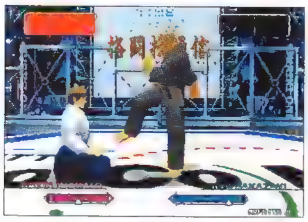
レバーは↗、➡、↘のいずれかでアクション(攻撃)、それ以外の方向でリアクション(ジャンプ、しゃがみ、タメなど攻撃以外の動作)を行なう。リアクション後に攻撃を出すと、特殊な技に変化。また、相手のいる側のボタンを押しながら攻撃すると、通常よりも強力なヘビー攻撃が出る。



◀下段への打撃技を防御する場合でも、レバーを⬇要素に入れる必要はない。

●基本ルール

試合は1本勝負で、打撃技・投げ技・関節技を駆使して相手の体力を減らしていく。画面上部には、色で残り体力を示すバイタルゲージがあり、体力が減るにつれて青→緑→黄→オレンジ→赤と変色。ゲージが赤く点滅しているときに、打撃技や投げ技を受けるとKO、関節技を受けるとギブアップで、それぞれ負けとなる。なお、体力は攻撃を受けないでいると少しずつ回復していく。



▲バイタルゲージが赤く光りはじめたらピンチ。ただし、弱い打撃技や一部の関節技を受けても、KOやギブアップにはならない。

●パワーバランスゲージ

画面下部には、キャラクターの投げ技に関する強さと、キャラクターの重心を同時に表す「パワーバランスゲージ」が表示されている。ゲージの左右どちらかの端にある矢印は、キャラクターの正面方向を示す。

ゲージは相手の投げ技を受けると減少(打撃技を食らってもやや減少)。攻撃を受けなければ自然に回復していく。ゲージの残量が多いと、相手の投げ技をふりほどきやすい。

また、キャラクターの重心が移動すると、それに合わせてゲージそのものが左右にスライドする(たとえばキャラクターが右向きの場合、前に重心が移動すると右に、うしろに重心が移動すると左にゲージがスライド)。重心が前にあるときに打撃技を食らうと、カウンターとなって、受けるダメージ量が増えてしまう。



▲ゲージの長さは、キャラクターごとに異なる。柔道やレスリングの選手など、投げ技や関節技が得意なキャラクターほど長い。



◀重心はボタンやレバーを入力した側に傾く、と考えればわかりやすい。



▶相手に近づこうとしたときに打撃技を食らうと、大ダメージを受けてしまう。

●ロックゲージ

関節技がキマると、双方のパワーバランスゲージがロックゲージに変化する。

関節技を仕掛けた側は、締め上げることで相手の体力とロックゲージを減らせるが、締め上げたり相手に抵抗されるごとに自身のロックゲージも減少、ゲージがゼロになると強制的に技が解除される。

仕掛けられた側はロックゲージが残っているかぎり、ボタン連打などで抵抗する(＝相手のロックゲージを減らす)ことが可能だ。

関節技が解かれると、両者のロックゲージの残量がそのままパワーバランスゲージの残量になり、試合が続行される。



◀関節技に移行したあとは、特定の方向にレバーを入れっぱなし↓レバーを離す、で締め上げる必要がある。

●セコンドシステム

自分や相手の状態をもとに、つぎに自分がどう操作すれば有利になるかを、矢印やボタンのマークで教えてくれるシステム。キャラクター選択画面のあとにセコンドシステムのON／OFFを選べる。



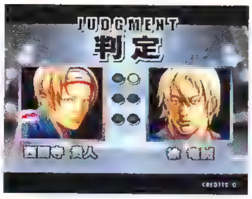
◀関節技や連続投げのタイミングを覚えるのに最適。初心者はONにしておこう。

●リングアウト

試合は6角形の高台状のリングで行なわれる。ここから転落すると、両選手がリング中央にもどされてから試合が再開。ダメージはとくに受けないが、転落した選手は判定時に不利になってしまう。

●判定とサドンデス戦

制限時間内に決着がつかなかった場合は、判定に持ちこまれる。判定では3人の審判が、攻撃の積極性やリングアウトした回数などを加味し、優勢な側にランプを点灯(甲乙つけがたい場合は両者に点灯)。ランプがついた数の多いほうが勝利となり、同数(ドロー)の場合は制限時間30秒、バイタルゲージが赤い状態でのサドンデス戦に突入する。サドンデス戦でもドローだと、強制的に(対2P戦なら両者とも)ゲームオーバー。なお、vsCPUズィルバー戦のみ、ランプの点灯数が同数でも負けとなってしまう。

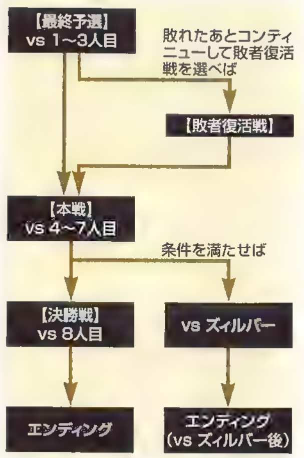


◀判定の瞬間。ランプがいくつ点灯するか、いつ見ても緊張が走る一瞬だ。

●対CPU戦

対CPU戦は、最終予選3戦、本戦トーナメント5戦の、計8戦を闘う。最終予選中に負けてコンティニューすると、「敗者復活戦」と「再戦」のどちらかを選択可能。再戦は通常のコンティニューと同様、負けた相手ともう一度対戦。敗者復活戦は、まだ闘っていない相手ふたりと順に闘う。なお、敗者復活戦で負けた場合、再度コンティニューすることはできない。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)



●カラーの切りかえ

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押すたびにキャラクターのカラーを1P→2P→1P→……と切りかえることができる。



▲2Pカラーのインパクトの強さでは、双璧をなすふたり。マゲを落とし、金髪にした暁丸はまだしも、ヒディングの奇抜な服装は圧巻。

●決勝戦にズィルバーが乱入する

決勝戦までノーコンティニューで勝ち進むか、最終予選で敗れたあとコンティニューをし、敗者復活戦を選んで以降一度も負けずに決勝戦まで勝ち抜くと、決勝戦にズィルバーが乱入してくる。なお、vsズィルバー戦がある場合は、対戦前後のデモが専用のものに変化。



◀威厳たっぷりの登場シーン。逆立てた銀髪とスカーフェイスが迫力満点だ。



◀ズィルバーには人間離れした動きの技が多い。そのぶんスキも大きいが……。



▶ズィルバーは負けると背中越しにニラんでから、ハイジャンプして姿を消す。

●ズィルバーが使用できる

すべてのキャラクターでvsCPUズィルバー戦をクリアすると、キャラクター選択画面に「ORIGINAL KARATE」というワクが出現し、ズィルバーを選べるようになる。なお、対CPU戦では同キャラ対戦がないため、ズィルバー使用時に条件を満たしても、CPUズィルバーが乱入してくることはない。



◀対2P戦のみ同キャラ対戦が可能。ハデに跳びまくる闘いが見られる。

Column 徹底格闘指向・「武力」のコダワリ

本作は徹頭徹尾、リアルさにこだわったゲームだ。それはゲームシステムやキャラクターの動作のみならず、演出や世界設定など細部にまでおよぶ。その徹底ぶりは、広告やホームページ上に「この物語はフィクションです」といった、あらためて念を押す注意書きがついたほど。以下に、本作のハンパではないコダワリぶりを紹介しよう。

ゲームの舞台となる世界やキャラクターのプロフィールを設定するのは、もはや対戦格闘ゲームのお約束。本作ではそれがさらに徹底されており、公式試合規約をはじめ、出場選手へのインタビュー、ズィルバーの目撃証言などが、ことこまかに作りこまれている。雑誌やホームページなどでも、あたかも『武力 ～BURIKI・ONE～』という異種格闘技大会や格闘家たちが実在するかのように紹介されたのだ。

実在する企業の広告をゲーム画面内に入れる試みは、以前から行なわれてきた。ただ、本作の場合は、ゲームに違和感を持たせないよう、ゲーム内広告を"異種格闘技大会の協力企業の広告"という位置づけで導入。それゆえ、企業の社名や商品名は、リング上や画面奥に位置するハイパービジョン(巨大モニター)など、不自然ではない場所に表示される。

テレビ番組を意識した演出が、各所に取り入れられているのも本作の特徴。たとえば試合前の選手紹介は、実際の格闘技大会のテレビ中継を思わせるデザインになっている。また、テレビ番組のスタッフクレジットのようなスタッフロールは、アイデア賞ものの演出と言えよう。

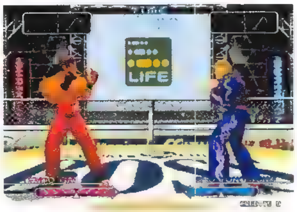
本作では、勝利デモなどで曲が流れるものの、試合中にはBGMがない。聞こえるのは選手の声と観客の歓声だけで、いかにも格闘技イベントという雰囲気をかもしだしている。



◀本作のリョウは飛び道具を出さない。虎煌拳などもあくまで打撃技だ。



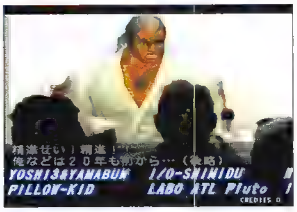
▲これが会場のNEO TOKYO GRAPPLE DOME。東京湾岸副都心にあるらしい。



▲ハイパービジョンでは選手のプロフィールなどにまじり、広告が表示される。リング上に描かれた巨大な広告にも注目。



◀最終予選および本戦の開始時に見られる、テレビ中継風の選手入場シーン。



▲エンディングの勝利者インタビュー。ここでは選手のトークが音声で流れる。

超レアキャラクター・遠野緋名子を探せ!

このゲーム、近年の対戦格闘ゲームには珍しく、女性の操作キャラクターがひとりもいない。これは「男性キャラクターしか登場しないアツいゲームにしたかった」という開発者の意向によるもの。そのため、本作は良くも悪くも男臭いゲームとなっている。

そんななかにあって、戦場に咲く一輪の花のような存在なのが、ブリキガールのひとり・遠野緋名子嬢だ。ブリキガールとは、この異種格闘技大会に花を添えるキャンペーンガールのことで、本来は遠野緋名子、酒井七海、幸田光、丸亀みどり、桜田静絵の5名構成。ただし、このうち本作に登場できるのは1名だけということがゲームの発売前に公表され、そのキャラクターをファン投票で選出すべく、SNKのホームページ上にて「BURIKI・GIRLコンテスト」が開催された。結果、グランプリに輝いた遠野嬢が出場権を獲得し、実際のゲーム中に登場したのだ。

さて、肝心の本作で、遠野緋名子嬢はどこに登場しているのか? このゲームはラウンド制ではないため、そもそもラウンドガールは存在しない。KOされて負けたときのコンティニュー画面には、看護婦が出てくるものの、彼女ではないようだし……。じつは、遠野嬢はサドンデスでドローとなった場合か、ダブルKO時に表示される、ゲームオーバー画面にのみ登場しているのだ。ふつうにプレイしているかぎり、2回連続ドローやダブルKOはめったに起きないため、彼女の姿を見たことがある人は少ないだろう。

なお、どうしても彼女の姿を拝みたければ、対2P戦を開始して、あとは両者何もせずにひたすら時間切れを待てばいい。2クレジットと引きかえに、彼女の姿を見ることができるはずだ。



◀彼女が「BURIKI・GIRLコンテスト」グランプリを獲得した遠野緋名子。大阪出身の21歳で、特技は早口言葉とか。バスケットボールとダンスが趣味の、健康的お色気がまぶしい女性だ。



▲これが遠野嬢の唯一の出番。「GAME OVER」のプラカードをかかげる姿がりりしい。動く姿が見られないのが残念と言えば残念。



▶本作に登場するもうひとりの女性が、この看護婦。でも顔が見えない……。



▲彼女たちがブリキガール。左から遠野緋名子、酒井七海、幸田 光、丸亀みどり、桜田静絵。

CHAPTER 7-1 武力 ～BURIKI・ONE～

天童 凱（てんどう がい）



打撃・投げ・関節技のすべてを備えた、万能型のキャラクター。ただし、突出した強さを持つ技がないのが難点。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
凱「どうも」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」
凱「勝てるかどうかってのは単純に『強さ』だろ。理屈じゃねぇよ」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」



凱「ちっ、話になんねぇんだよ！　弱すぎて！」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
凱「どうも」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
凱「フリーで、でたらめに強ぇ格闘家がいるってガキの頃に聞いたことがある。多分それだと思うけど」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
凱「ちっ、話になんねぇんだよ！　弱すぎて！」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
凱「もっと強い奴が出るんならな」

坂崎リョウ（さかざき）



虎煌拳や飛燕疾風脚など、打撃技の強さはトップクラス。連続技の極限流乱舞は、相手の体力を大幅に減らせる。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
リョウ「ありがとう、うれしいよ」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」
リョウ「う～ん、妹と友人かな。多分今もテレビで見てると思うよ」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」



リョウ「みんな強かったな。強い相手と闘えるのは楽しいから良かったよ」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
リョウ「ありがとう、うれしいよ」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
リョウ「いや、知らないな。でもすごく強いやつだった」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
リョウ「みんな強かったな。強い相手と闘えるのは楽しいから良かったよ」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
リョウ「そうだな、チャンスがあればまたやりたいと思う。どんな場所でも、どんな相手とでも。もっと極限流について知ってもらいたいし、何より俺自身、闘うことが好きだからな」

パヤック・シピタック



遠近問わず、どの距離からでも攻められる打撃技が強力。ガードに徹されても、首相撲からの攻撃で打開できる。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
パヤック「ありがとうございます。優勝できたとは、正直まだ信じられません。でも、ムエタイが最強だということを証明できてうれしいです」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」



パヤック「応援してくれた家族とタイの人々に心から感謝しています。本当にありがとう」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
パヤック「どの選手も確かに強かった。ですが、まだまだ改善の余地はあると思います」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
パヤック「ありがとうございます。優勝できたとは、正直まだ信じられません。でも、ムエタイが最強だということを証明できてうれしいです」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
パヤック「さあ？　空手を使うようだったが……」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
パヤック「どの選手も確かに強かった。ですが、まだまだ改善の余地はあると思います」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
パヤック「実は大会前はこれで引退するつもりでした。でも今は力の続く限り、現役で頑張りたいと思っています」

徐 竜誠（ソ ヨンソン）



打撃技はスピードが速く、相手のガードを強制的に崩くものもあるため、カサにかかって攻めると強さを発揮。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
竜誠「あ、どうも。ね、もう終わったの？　まだあと3戦はいけたのに。いや、5戦はいけたかも」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」



竜誠「ああそれはアレだな、センス。いくら力とか技術が有ってもさ、それ活かせないと」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
竜誠「俺がいつも100%の力を出してりゃ、敵じゃないんだけどな」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
竜誠「あ、どうも。ね、もう終わったの？　まだあと3戦はいけたのに。いや、5戦はいけたかも」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
竜誠「ああ、あれって今時武者修業で世界中回ってるとかいうドイツ人だろ？　確かああいう頭してるって聞いたことがある。ね、どうやって立ててんだろうね、あれ」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
竜誠「俺がいつも100%の力を出してりゃ、敵じゃないんだけどな」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
竜誠「招待されんなら出てもいいぜ。格闘でもなんでもそうだけど、やっぱトップには華がないと。だろ？」

エンディングについて

本作では、vsCPUズィルバー戦を行なったかどうかにより、エンディングでのインタビュアーの質問内容が変化する。ただし、どちらのエンディングでも、表示されるグラフィックは同じ。

イワン・ソコロフ



投げ技と関節技が豊富な反面、打撃技の数は少なめ。片足タックルは低姿勢で飛びつくため、打撃技で返されにくい。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
ソコロフ「……ああ」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」
ソコロフ「……特に、いない」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」



ソコロフ「良い……相手と、……闘えたと思う。……皆よく鍛えてあった」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
ソコロフ「……ああ」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
ソコロフ「……ああ、……いや」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
ソコロフ「良い……相手と、……闘えたと思う。……皆よく鍛えてあった」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
ソコロフ「……またこういった機会が有れば参加したい……是非」

暁丸（あかつきまる）



ガード不能などの特徴を持つ打撃技と、多彩な投げ技がおもな武器。攻撃の出るまでが遅く、先読みが必要なのが難点。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
暁丸「ありがとうございまッス」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」
暁丸「勝因ッスか……」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」



暁丸「親方ッス。どうもありがとうございました」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
暁丸「ありがとうございまッス」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」
暁丸「勝因ッスか……」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
暁丸「強かったッス」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
暁丸「したいッス。ありがとうございました」

ロブ・パイソン



多彩なパンチ攻撃で、接近戦では無類の強さを誇る。ただし、大振りな攻撃が多く、スキをつけこまれやすい。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
パイソン「どうも」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」
パイソン「さあね。そんなものが簡単にわかるなら誰も苦労はしないんじゃないか？」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」



パイソン「どうってことはなかった。つまり、彼らは素人で俺はプロだってことだ」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
パイソン「どうも」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
パイソン「トレーナーのルースから聞いたことがあった。闘い自体を求めて修行を重ねてる男がいると。まさか本当にいるとは思わなかったがな」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
パイソン「どうってことはなかった。つまり、彼らは素人で俺はプロだってことだ」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
パイソン「俺の腕を正当に評価してくれるなら、またいつでもプロの試合をお見せするよ」

ジャック・デュガリ



組みついてからの投げ技や関節技が攻撃の主軸だが、組みつくまでがひと苦労。数少ない打撃技がカギをにぎる。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
デュガリ「ありがとう」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」
デュガリ「俺が勝ったのは何故か？　それは精神修養を怠らなかったからだ！！　本来格闘というものは体の強靭さよりも精神の強靭さをこそ尊ばねばならん」



デュガリ「敗因を体格だのスタミナだの、ましてや他人に求めるのは未熟者の証拠！　そもそも精神力とは一朝一夕に身につくものではない。俺も並々ならぬ修行をしてきたのだ。思い起こせば……（後略）」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
デュガリ「ありがとう」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
デュガリ「知らん！」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
デュガリ「どいつもこいつも、てんでなっとらんわ！　本当の修行というものも知らんくせに、理屈ばかりこねおって。だから俺に手も無く捻られるようなことになるんだ。精神修養を怠っておるのに、強くなどなれるはずがない！　精進せい！　精進！！　俺などは20年も前から……（後略）」



パトリック・ファン・ヒディング

打撃・投げ・関節技のいずれも性能の高いものが多い。攻撃面の充実ぶりは言うことなし。動きの遅さが玉にキズ。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
ヒディング「これがプロレスだ！　おまえらがショーマンと馬鹿にしていたプロレスだ！　そのプロレスの王者がこの俺様だ！　わかったか！」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」



ヒディング「パワー、スピード、テクニック、そしてハート、全てにおいて俺はNo1だ！　他の奴等とはレベルが違う！　当然の結果だ！」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」
ヒディング「今まで俺に負けた奴ら全てに対してだ！　俺の強さを見たか！　貴様らが負けたのはこの俺様だ！　俺に負けたことを、俺と闘えたことを誇りやがれ！」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
ヒディング「これがプロレスだ！　おまえらがショーマンと馬鹿にしていたプロレスだ！　そのプロレスの王者がこの俺様だ！　わかったか！」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」
ヒディング「今まで俺に負けた奴ら全てに対してだ！　俺の強さを見たか！　貴様らが負けたのはこの俺様だ！　俺に負けたことを、俺と闘えたことを誇りやがれ！」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
ヒディング「あんな奴はどうでもいい！　俺はライオンだ！　ライオンがサルの存在など気にとめるか!?」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
ヒディング「2度と出場するつもりはない！　時間の無駄だ！　俺と闘いたければ俺のリングに来い！　いつでも相手になってやる！！」



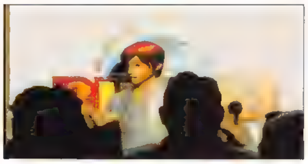
西園寺貴人（さいおんじ たかと）

守っては相手の攻撃を受け流す数々の技が、攻めてはリーチの長い打撃技の金的蹴りが、それぞれ効果を発揮する。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
貴人「ありがとうございます」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」
貴人「祖父母に報告したいと思います」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
貴人「強かったです」





エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
貴人「ありがとうございます」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
貴人「勝負にとり憑かれている格闘家の話を、祖父から聞いたことがあります」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
貴人「強かったです」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
貴人「しないと思います」



宋 玄道（ソン ジャンタオ）

打撃技の一発あたりの攻撃力が高いうえ、バリエーション豊かな連続攻撃を持つ。間合いの広い投げ技も強力だ。

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
宋「やれやれ、なんとも疲れました。帰ってゆっくり寝たいですな。いやもう、だるくてだるくて」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」

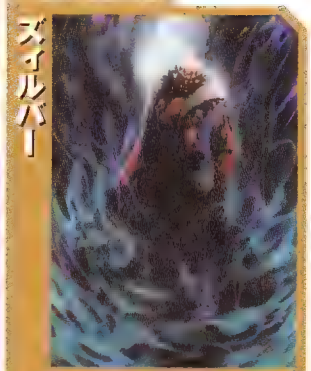


宋「年の功、というやつですな。年を取ると、要らん所には力が入らんようになります」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
宋「いや、皆さんさすがでしたな。もう40年も精進すれば、皆良い格闘家になるでしょう」



エンディング（vs ズィルバー勝利後）

インタビュアー「優勝おめでとうございます」
宋「やれやれ、なんとも疲れました。帰ってゆっくり寝たいですな。いやもう、だるくてだるくて」
インタビュアー「決勝戦で乱入してきた謎の選手について何か……？」
宋「ああ、あれとは一度闘ったことがあります。もう20年も前だが、確かズィルバーとかいいましたか。一段と強くなっておりましたな」
インタビュアー「大会で戦った選手達についてはどうですか？」
宋「いや、皆さんさすがでしたな。もう40年も精進すれば、皆良い格闘家になるでしょう」
インタビュアー「大会がまた開かれたら出場しますか？」
宋「いやいや、もう老いぼれの出る幕ではありません。わしは家で寝とります」



ズィルバー

ハイジャンプ[illegible]ただし、[illegible]

エンディング



インタビュアー「優勝おめでとうございます」
ズィルバー「……」
インタビュアー「勝因はどの辺にあったと思いますか？」
ズィルバー「……」
インタビュアー「優勝を一番最初に伝えたい人は？」

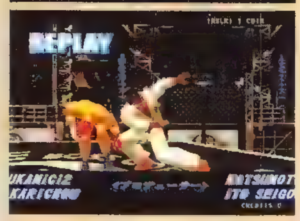




スタッフロール

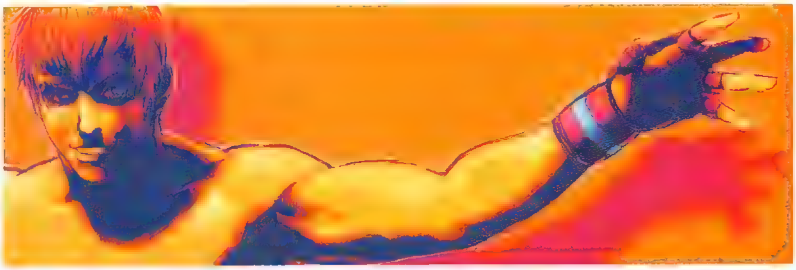
スタッフロールはエンディングの下部に、テレビ番組のテロップ風に流れる。ゲームデザイナーが「企画・構成」、サウンドスタッフが「音響」になっているなど芸が細かい。





「武力 ~BURIKI-ONE~」ART GALLERY





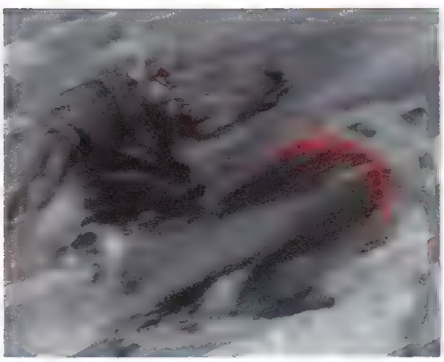








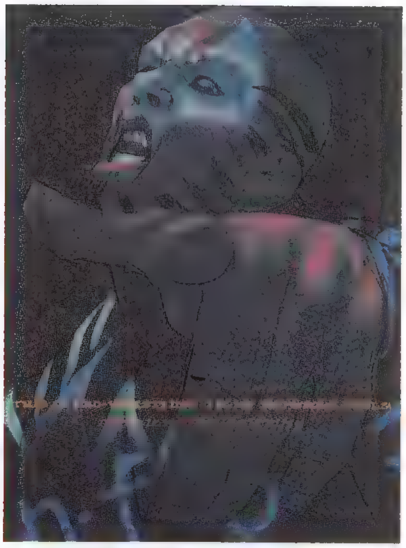
















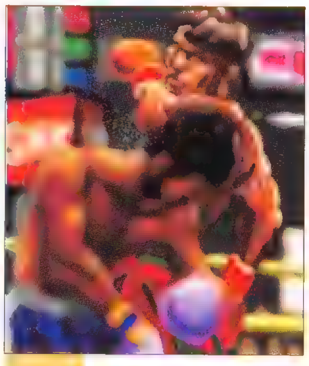



月刊
YONG SONG
夏のヨンソンスタイル
7







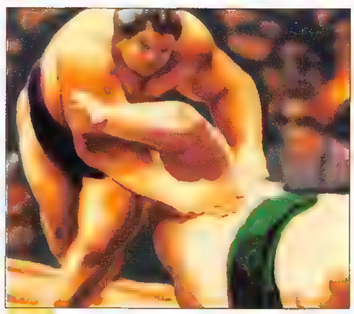












SNK対戦格闘ゲーム テレビCM映像クリップ

SNKの対戦格闘ゲーム史を語るうえで、はずせないもののひとつがテレビCM。ドラマ風の実写映像を用いるなど、当時のゲームCMとしては独特な手法で作られたものが多く、記憶に残っている人も多いだろう。以下に、SNK対戦格闘ゲームの代表的なテレビCMを再録してみた。

餓狼伝説—宿命の闘い—

ON AIR：'91年冬

ネオジオシステム初の対戦格闘ゲームである『餓狼伝説』のおもしろさをあますことなく伝えようと、2P協力プレイやボーナスステージ、果てはエンディングの画面までをふんだんに使用した構成になっている。30秒版と15秒版の2バージョンが存在するが、15秒版は30秒版のダイジェストなので、ここでは割愛した。



「エキサイティング！　ネ・オゥ・ジ・オ！」



「餓狼伝説！」


「いま！　まさに宿命のゴングが鳴り響く」


「最強の格闘ゲーム！　ついに登場」



「マーックス！　330メガの劇・的・体験！」



「ネ・オ・ジ・オ・システム！」

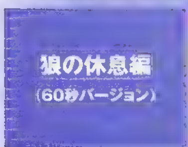


「餓狼伝説！」

餓狼伝説2—新たなる闘い—

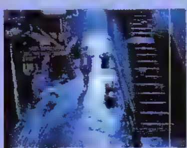
出演：女性…晴山ミキ
ON AIR：'93年初頭

『餓狼伝説2』のCMは『龍虎の拳』のCMと同様に実写ものが中心で、その内容は、闘いで傷ついたテリーが路地裏で身体を休めている「狼の休息編」、テリーの行方を捜して街を駆けめぐる女性を描いた「ミキ編」、ゲーム画面のみで構成された「ゲーム編」の3種類。どれも基本は60秒版だが、ダイジェストの30秒版&15秒版も存在する。

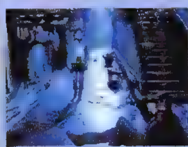




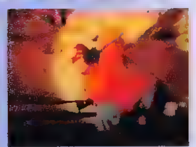
「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」



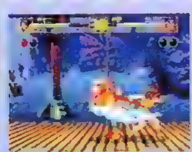













「狼たちに」


「休息は許されないのか」


「伝説はくり返す」




「餓狼伝説……2！」





「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」











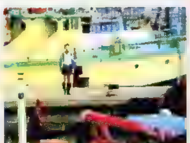

「運命のいたずらが」


「ふたりをまた」


「この街に呼びもどす」

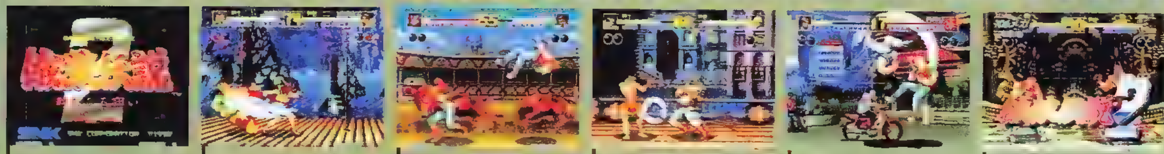





「伝説はくり返す」


「餓狼伝説……2！」

ゲーム編



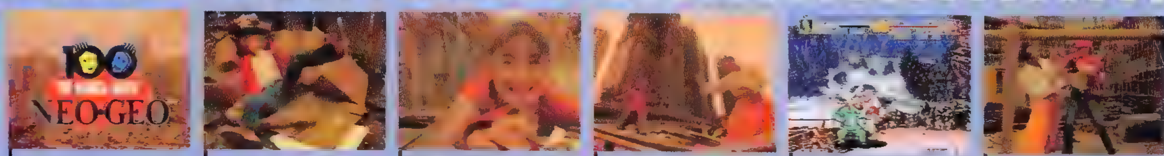
「なぜ闘うのか」
「誰のために闘うのか」
「伝説はくり返す」
「餓狼伝説……2!」

餓狼伝説スペシャル

出演:テリー…リチャード・ビューブレ/アンディ…カーティス・ウェード・ウェルズ/ジョー…ベニー・ウォン/ギース…ミッキー・ジェームス・モンテラ/舞…晴山ミキ　**ON AIR**:'93年冬

ギースとの対決がテーマ。テリー編、アンディ編、ジョー編の3編があり、それぞれ基本となる60秒版と、そのダイジェストである30秒版&15秒版がオンエアされた。どのパターンでも、最後は主役の必殺技によってギースが吹き飛ばされるのだが、その気持ちいいくらいの吹き飛びっぷりが一番の見どころだ。

テリー編
(60秒バージョン)

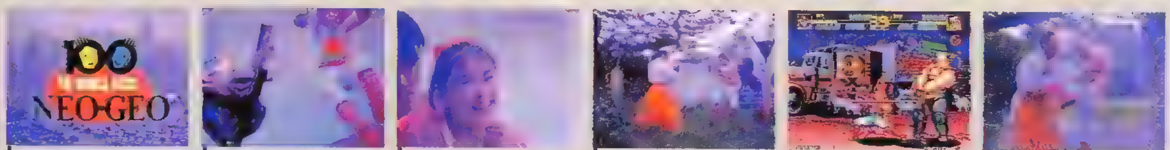


「100メガショーック! ネェ・オ・ジィ・オ!!」
舞「テリィィィィィ!」
「いくつもの伝説が生まれ」



「そして、消えていく……」
「狼は眠らない、餓狼伝説……スペシャル!」

アンディ編

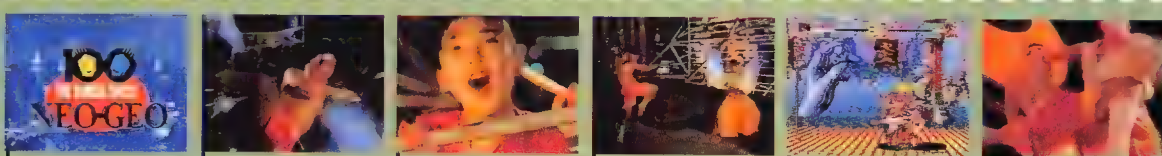


「100メガショーック! ネェ・オ・ジィ・オ!!」
舞「アンディィィィィ!」
「いくつもの伝説が生まれ」



「そして、消えていく……」
「狼は眠らない、餓狼伝説……スペシャル!」

ジョー編



「100メガショーック! ネェ・オ・ジィ・オ!!」
舞「ジョォォォォォォ!」
「いくつもの伝説が生まれ」



「そして、消えていく……」
「狼は眠らない、餓狼伝説……スペシャル!」

餓狼伝説3 —遙かなる闘い—

出演：テリー…TROY BEESON／山崎…MICHAEL K.HAYASHIDA
撮影場所：ハワイ・オアフ島　ON AIR：'95年春

ここに載せたのはネオジオCD版のテレビCM。テリー編と山崎編には、ダイジェストの15秒版もある。クライマックスの一場面を見せるようなものではなく、さまざまなシーンをつないだ、ドラマの予告風な作りになっているところがポイント。英語のセリフに日本語の字幕をつける手法は『龍虎の拳2』のCMと同じだ。



「ネオジオ・シティ！」
「ガロウデンセツ……Three！」
「COMING SOON」



フランコ「Whaooooh!!」
女「Terry, I miss you」



子ども「That's great, Terry!」
「すべての闘いはたったひとりの勝者のために、ある」
「最強は、ひとりでいい！」
「ネオジオCD」
「餓狼伝説……3！」



山崎「Is that Terry Bogard?」
テリー「Aaaaggghhhh!!!」
男「Hey, do you wanna step outside?」

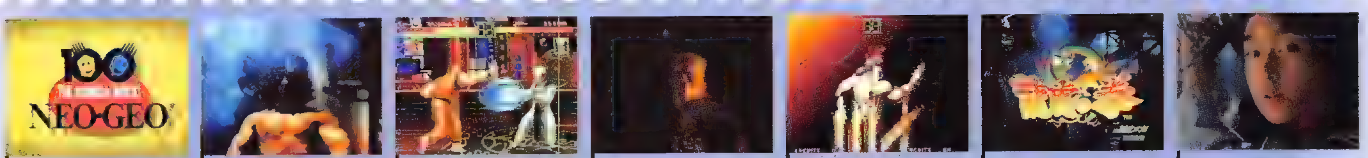


テリー「Don't you have driver's license?」
「敵か味方か」
「静けさを取りもどしたサウスタウンに」
「新たな影が忍び寄る」
「ヤツは誰だ！」
「ネオジオCD」
「餓狼伝説……3！」

龍虎の拳

出演：ユリ…晴山ミキ
ON AIR：'92年冬

SNK対戦格闘ゲームのテレビCMとしては、初の実写もの。30秒版と15秒版の2種類が存在するが、全体の内容は同じなので、ここでは30秒版を掲載した（15秒版は、最後に映るユリのシーンなどがカットされている）。このCM以降、「SNKのCMと言えば実写」というイメージがゲームファンのあいだに定着していく。



「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」
「無敵の龍がいる」
「最強の虎がいた」
「スーパーリアルアクション、龍虎の拳！」
ユリ「助けて……」

龍虎の拳2

出演：リョウ…ヘンリー・HE／ロバート…ティモシー・ローウェル／ユリ……浜崎　歩
ON AIR：'94年初頭

ドラマのワンシーンのような作りで、ゲーム画面は少なめでありながら視聴者の目をひくものになっているのが興味深い。襲いかかる敵を打ち倒ししながらユリのもとへ向かうリョウたちを描く「リアルアクション編」と、リョウとロバートが悪漢相手に大あばれする「ライバル編」がある（それぞれ、ダイジェストの30秒版&15秒版も存在）。

リアルアクション編（60秒バージョン）



「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」



「すごいヤツらが帰ってきた」
「スーパーリアルアクションゲーム」
「龍虎の拳……2！」

ライバル編（60秒バージョン）



「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」
ロバート「Ryo！」
ロバート「It's about time you get here」



ロバート「What's that……」
ロバート「What's that supose to prove」
ロバート「I'm talking to you」



ロバート「Ryo！」
ユリ「Robert！」
ユリ「……Ara？」
「すごいヤツらが帰ってきた」
「スーパーリアルアクションゲーム、龍虎の拳……2！」
ロバート「You are one of that kind……」

サムライスピリッツ

ナレーション：小林清志
ON AIR：'93年夏

『サムライスピリッツ』のテレビCMは、イラストとゲーム画面で構成されたベーシックな作り。ナレーションは、「ルパン三世」の次元大介役でもおなじみの小林清志。120秒版と30秒版の2種類が存在するが、ここでは120秒版を紹介する（と言っても、そのほとんどがゲーム画面なので、ナレーションが入る部分だけを抜粋した）。



「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」
「剣とともに生き、剣とともに死ぬさだめ」
「信ずるものは、おのが刃のみ」
「悪しき者、魔界より甦りきたる」
「邪に立ち向かえし十二の剣士あり」
「ネオジオ・サムライスピリッツ、新登場」

真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変～

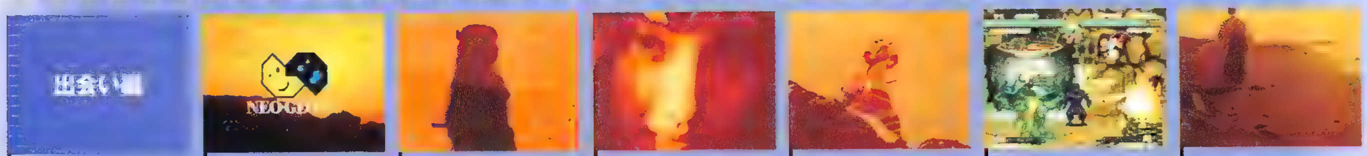
出演：ナコルル…千葉麗子／十兵衛…地井武男　ナレーション：小林清志
撮影場所：ハワイ・キラウエア火山　ON AIR：'94年冬

古い映画のフィルムのような映像が、いい雰囲気を出している。下の2編のほかに、ナコルルのシーンだけをまとめたナコルル編、十兵衛のシーンだけをまとめた十兵衛編も存在。ちなみに、ここに載せたのはネオジオCD版のCMで、アーケード版のCMでは、ナレーションが「斬り結ぶ、刃のもとぞ地獄なる、身を捨ててこそ浮かぶ瀬もあれ」となっている。

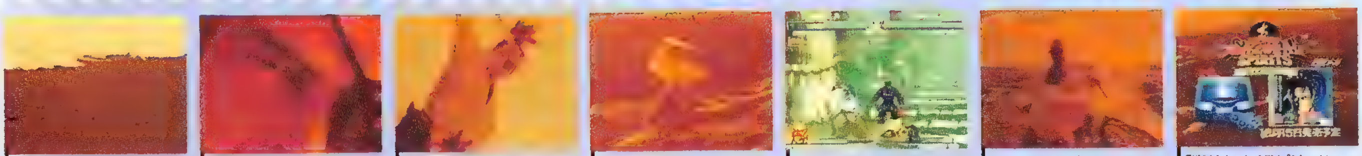




「闇に散る」
「冥府魔道に生きるとも」
「サムライ魂、刃に秘め」
「いま、ネオジオCDでよみがえる」
「真サムライスピリッツ……見参！」



「闇に散る」

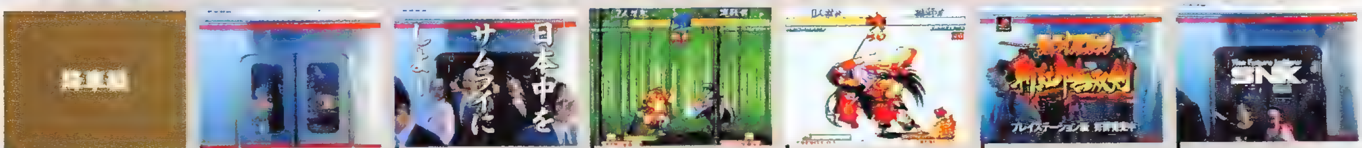


「冥府魔道に生きるとも」
「サムライ魂、刃に秘め」
「いま、ネオジオCDでよみがえる」
「真サムライスピリッツ……見参！」

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

ON AIR：'96年夏

PS版『斬紅郎無双剣』のテレビCM。それまでにあった「登場キャラクターに扮した役者によるドラマ風の実写映像」とはまた異なり、マゲを結ったサラリーマンたちが電車に乗り降りするという、インパクトを重視したものになっている。なお、このCMでは、最後に流れるSNKの社名ロゴを表示するアイキャッチが、ほかのCMとはちがう。



「日本中をサムライにしよー！」
「プレイステーション版サムライスピリッツ」
「斬紅郎無双剣！」
「好評発売中！」
「エス・エヌ・ケイ」



「日本中をサムライにしよー！」
「プレイステーション版サムライスピリッツ」
「斬紅郎無双剣！」
「好評発売中！」
「エス・エヌ・ケイ」

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

ON AIR：'94年秋

うわさの真相編のふたつはネオジオ版のCMで、おとしもの編と背中編はネオジオCD版のCM。このころにはすでにSNKのお約束となった実写CMだが、ゲームキャラクターを登場させるイメージ映像といったたぐいのものではなく、「KOF'94」の存在を追及していくワイドショーのレポート仕立てになっている。

うわさの真相編
（30秒バージョン）


「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」


池田「ホントに見たんだよ！　ウソじゃねぇよ！」


冨島「そんなゲームソフトのウワサは聞いて……」


青山「え〜？　ゲェ〜ムゥ〜？」


A氏「餓狼とか……龍虎…」


レポーター「SNKのかたですね？」


レポーター「出るんですか、出ないんですか？」

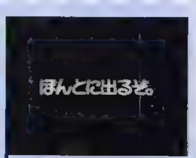

レポーター「ひとことお願いしま……」


「その噂は本当なのか！　SNK歴代の人気キャラが総登場！」


「ゲーマー待望、夢のチィームバトゥール！」


「THE KING OF FIGHTERS '94！」


店員「撮影はやめてください！　ちょっと！！」



うわさの真相編
（15秒バージョン）

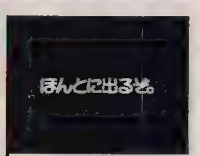

「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」


店員「ちょっと、何をしてるんですか！？」


「SNK歴代の人気キャラが総登場！」


「THE KING OF FIGHTERS '94！」


店員「撮影はやめてください！」



おとしもの編


「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」


レポーター「いいかげんに本当だって言ってくださいよ」


レポーター「お願いしますよぉ」


レポーター「あ……」


レポーター「何か落としましたよ」


レポーター「あっ！」


レポーター「あ〜〜〜〜〜〜っ！」


レポーター「みなさん、これをよ〜くご覧ください！」


レポーター「これが噂の、あのキング・オブ……」


「その噂は本当だった！　SNK歴代の人気キャラが総登場！」


「ゲーマー待望、夢のチィームバトゥール！」


「THE KING OF FIGHTERS '94！　ネオジオCDで新発売！」


レポーター「ついに真相が……」

背中編


「100メガショーック！　ネェ・オ・ジィ・オ！！」


レポーター「出るんですか、出ないんですか？」


レポーター「いいかげん本当のこと言ってください！」

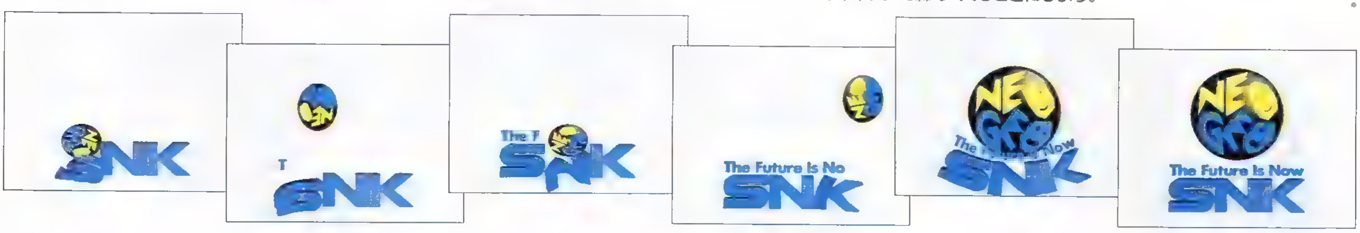

レポーター「あ〜〜〜っ！　これ一体なんですか！？」


「その噂は本当だった！」


「THE KING OF FIGHTERS '94！　ネオジオCDで新発売！」

忘れちゃいけない、SNKロゴ

ここで紹介した大半のCMの最後には、「エス・エヌ・ケイ」というナレーションとともに、SNKの社名ロゴの上をネオジオマークが軽快に跳ねていくアイキャッチが入る。やはり当コーナーも、このアイキャッチで締めくくることにしよう。

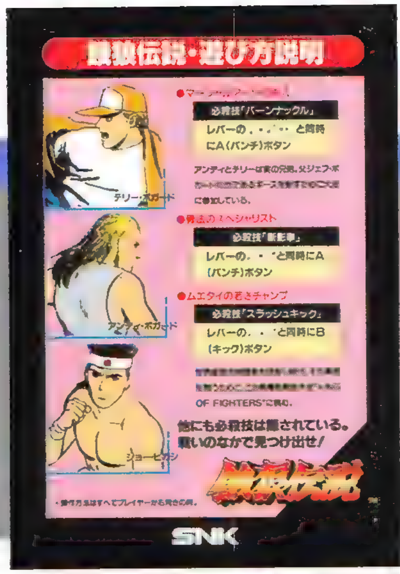


APPENDIX II
テレビCM映像クリップ

INSTRUCTION CARD COLLECTION

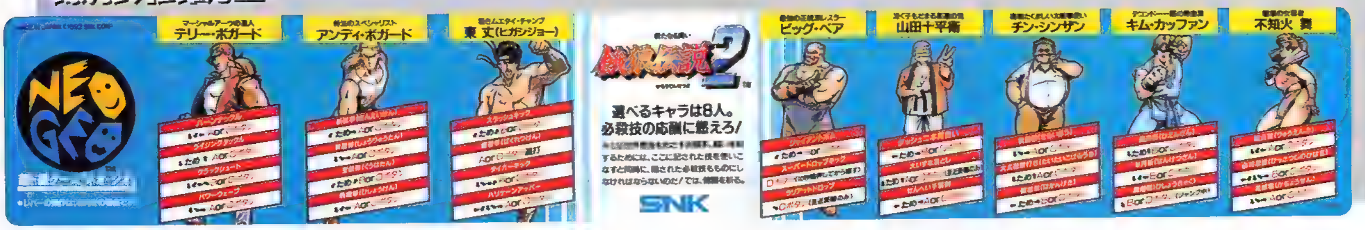
インストラクションカードコレクション

インストラクションカードとは、ゲームセンターの筐体などに備えつけられている、ゲームのルールを記した説明書のこと。ここでは、本書で紹介した30作品（家庭用の2作品はのぞく）のインストラクションカードを一挙に紹介する。なお、SNK対戦格闘ゲームのインストラクションカードには、必殺技コマンドをまとめたタイプと、ゲームシステムなどを記したタイプの2種類があるが、ここでは前者を網羅した（後者は本書のカバー裏に掲載）。

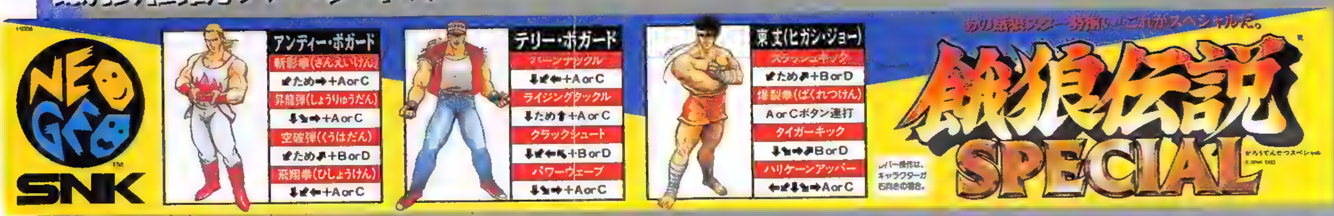


餓狼伝説

餓狼伝説2



餓狼伝説スペシャル





餓狼伝説3



APPENDIX 2

インストラクションカード コレクション

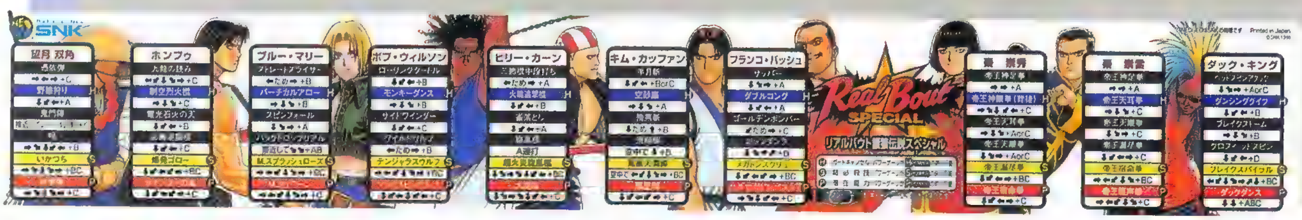
リアルバウト餓狼伝説





リアルバウト餓狼伝説スペシャル



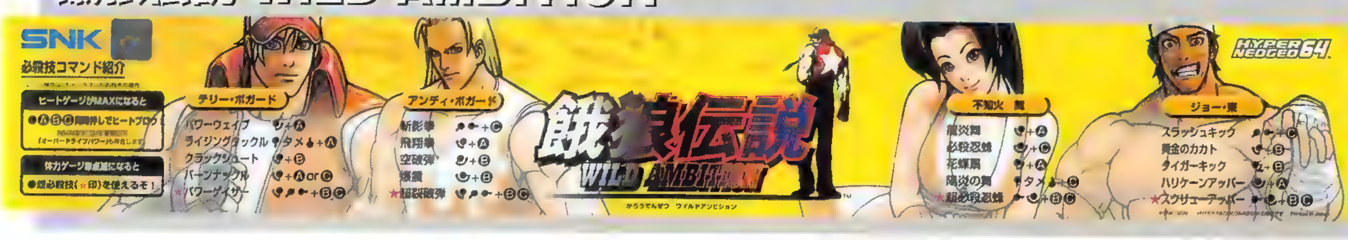


リアルバウト餓狼伝説2





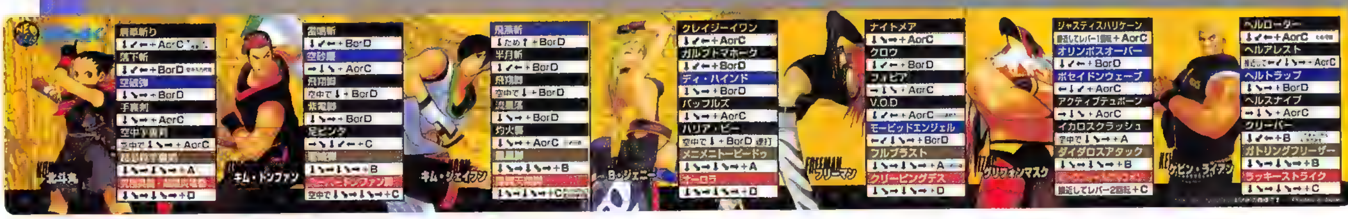
餓狼伝説 WILD AMBITION





餓狼 MARK OF THE WOLVES





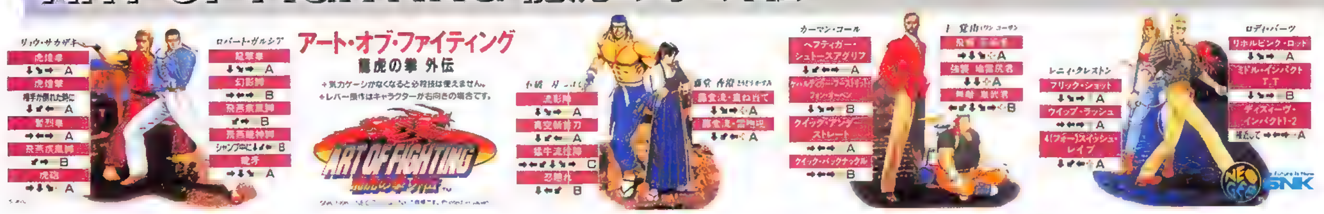
龍虎の拳



龍虎の拳2



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝



サムライスピリッツ

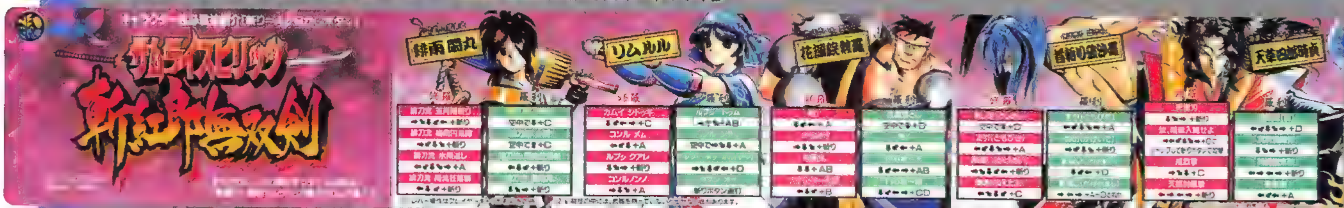


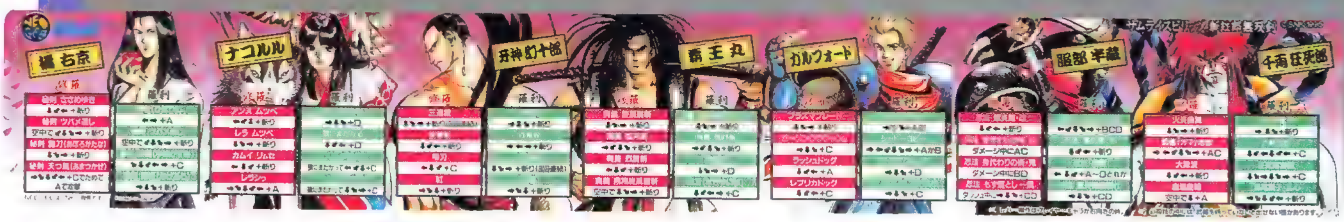
真サムライスピリッツ





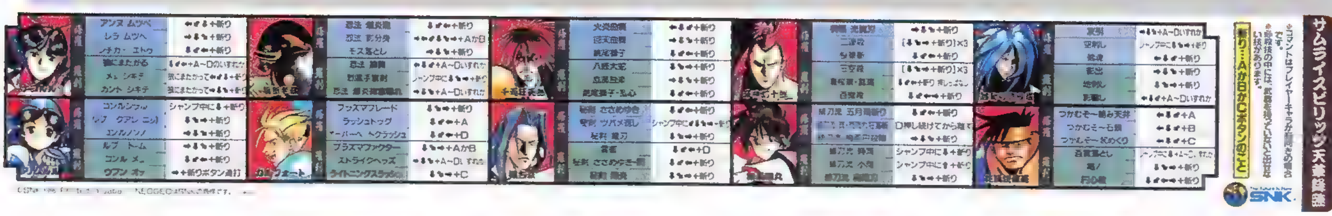
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣



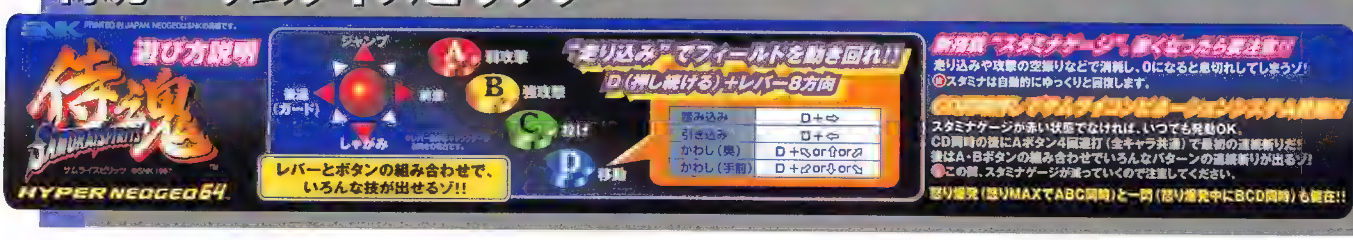


サムライスピリッツ 天草降臨

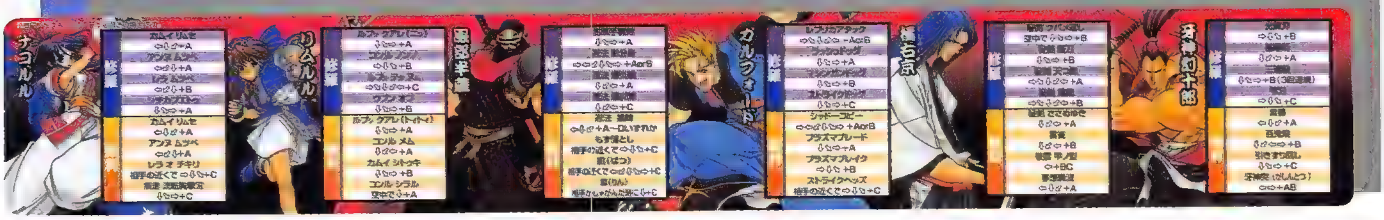




侍魂 ～サムライスピリッツ～

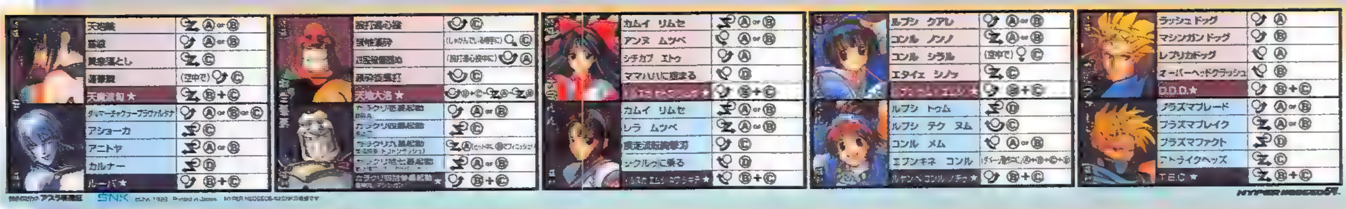






SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝







ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



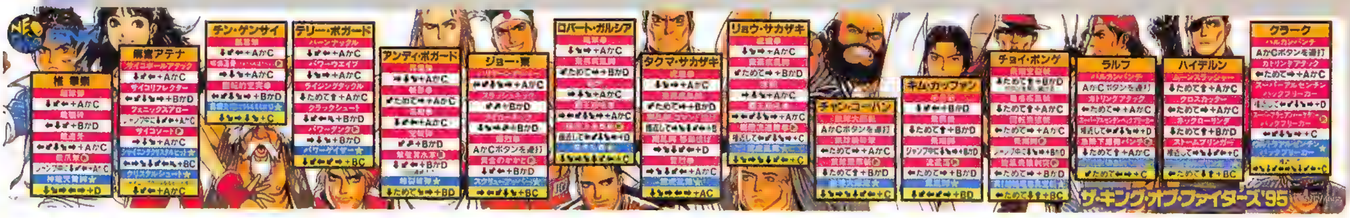


APPENDIX②

インストラクションカードコレクション

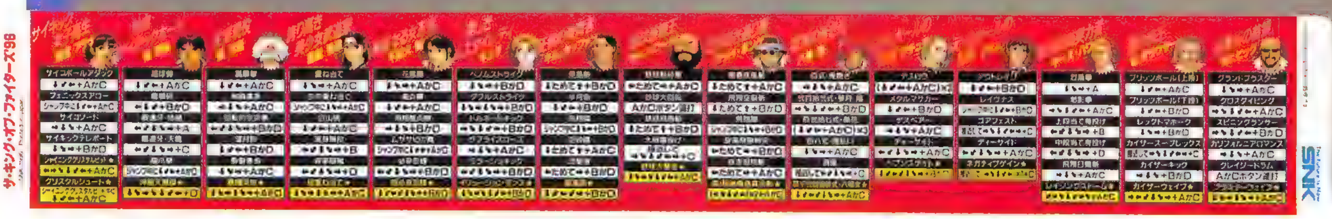
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95





ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



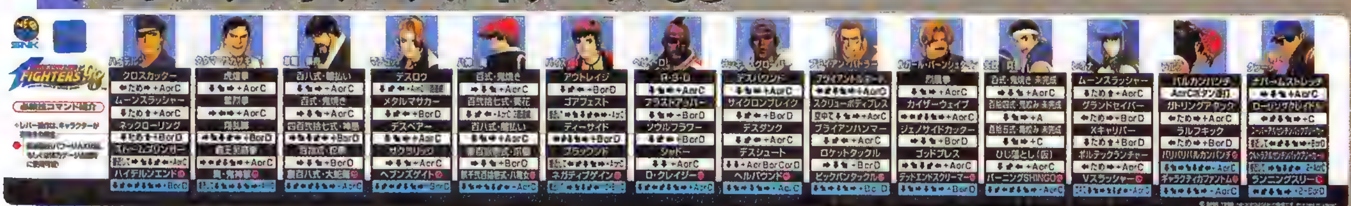


ザ・キング・オブ・ファイターズ'97





ザ・キング・オブ・ファイターズ'98







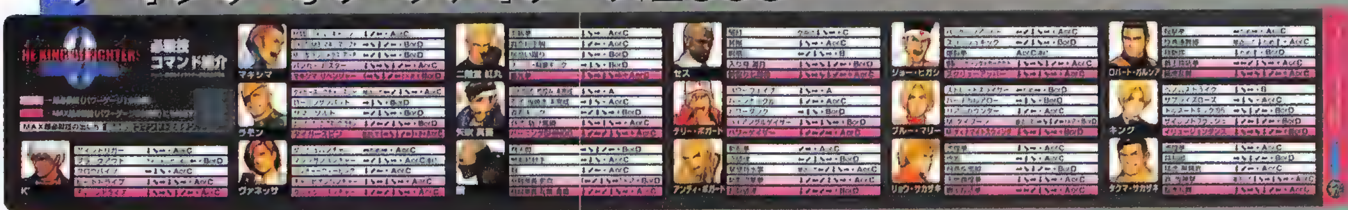


ザ・キング・オブ・ファイターズ'99





ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

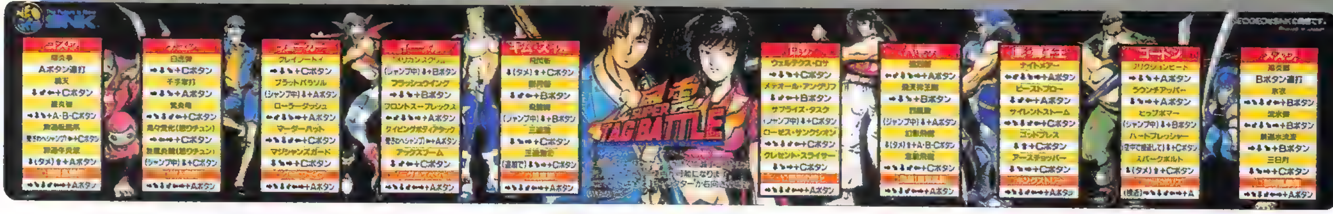




風雲黙示録



風雲スーパータッグバトル



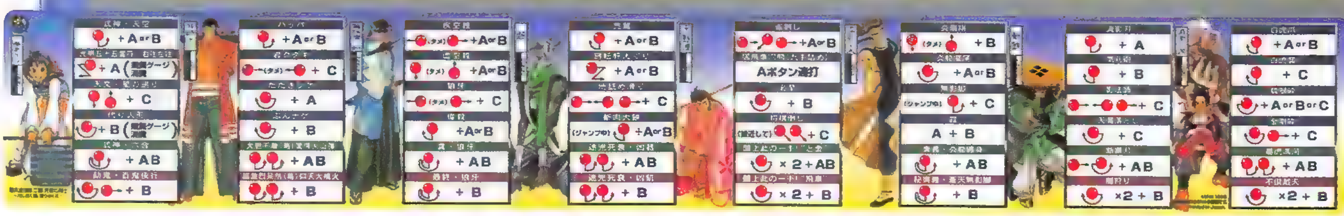
～幕末浪漫～ 月華の剣士





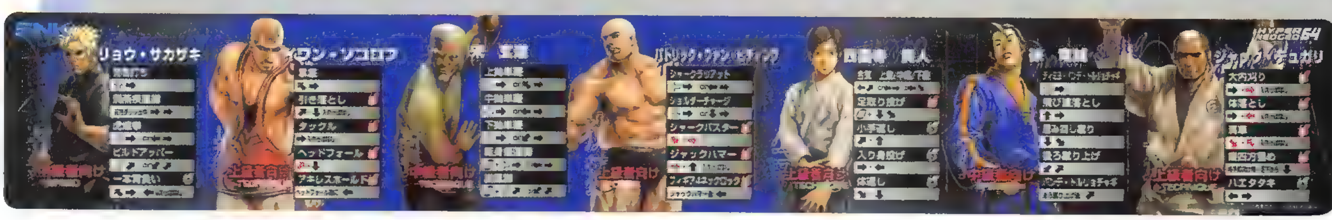
幕末浪漫第二幕 月華の剣士





武力 ～BURIKI・ONE～





1995年SNKカレンダー ART GALLERY

























シリーズ別登場キャラクター&声優DATA

データ表について

- 枠内にはボイスを担当した声優の名前が記してあり、担当声優名が書かれているキャラクターはそのタイトルに使用キャラクターまたはCPU専用キャラクターとして登場することを示す
- 声優の名前はリリース当時のものに準拠している(のちに改名した声優の場合、カッコ付きで改名後の名前も併記)
- 初期状態で使用不可能なキャラクターには、どのような位置付けのキャラクターなのかを以下のマークで示している
  - [CPU]……CPU専用キャラクター
  - [隠し]……隠しコマンドの入力など、特殊な条件を満たすことで使用可能になるキャラクター
  - [家庭用]……いずれかの家庭用ゲーム機への移植作品でのみ使用可能なキャラクター

■餓狼伝説 シリーズ

	餓狼伝説	餓狼伝説2	餓狼伝説スペシャル	餓狼伝説3	リアルバウト餓狼伝説	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	リアルバウト餓狼伝説2	餓狼伝説 WILD AMBITION	餓狼 MARK OF THE WOLVES
テリー・ボガード	?	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし
アンディ・ボガード	?	橋本 潤	橋本 潤	難波圭一	難波圭一	難波圭一	難波圭一	難波圭一	難波圭一	—
ジョー・ヒガシ(東 丈)	?	生瀬勝久	生瀬勝久	檜山修之	檜山修之	檜山修之	檜山修之	檜山修之	檜山修之	—
ダック・キング	[CPU][家庭用] ?	—	マイケル・ビアード	—	コング桑田	コング桑田	コング桑田	コング桑田	[家庭用]コング桑田	—
タン・フー・ルー	[CPU][家庭用] ?	—	逆木圭一郎	—	—	中井重文	中井重文	中井重文	—	—
リチャード・マイヤ	[CPU][家庭用] ?	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マイケル・マックス	[CPU][家庭用] ?	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ホア・ジャイ	[CPU][家庭用] ?	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ライデン	[CPU][家庭用] ?	—	—	—	—	—	—	—	ジョン・フラトン	—
ビリー・カーン	[CPU][家庭用] ?	[CPU][家庭用]生瀬勝久	生瀬勝久	—	山西 惇	山西 惇	山西 惇	山西 惇	山西 惇	—
ギース・ハワード	[CPU][家庭用] ?		生瀬勝久	コング桑田	コング桑田	[CPU][家庭用]コング桑田	コング桑田	コング桑田	[CPU][隠し]コング桑田	
不知火 舞	—	曽木康代(曽木亜古弥)	曽木康代(曽木亜古弥)	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	—
キム・カッファン	—	橋本さとし	橋本さとし	—	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	—
山田十平衛	—	竹田団吾	竹田団吾	—	—	—	—	—	—	—
ビッグ・ベア	—	竹田団吾	竹田団吾	—	—	—	—	—	—	—
チン・シンザン	—	橋本 潤	橋本 潤	—	—	中井重文	中井重文	中井重文	—	—
アクセル・ホーク	—	[CPU][家庭用]マイケル・ビアード	マイケル・ビアード	—	—	—	—	—	—	—
ローレンス・ブラッド	—	[CPU][家庭用]生瀬勝久	生瀬勝久	—	—	有田洋之	有田洋之	有田洋之	—	—
ヴォルフガング・クラウザー	—	[CPU][家庭用]マイケル・ビアード	マイケル・ビアード	—	—	B.J.LOVE	B.J.LOVE	B.J.LOVE	—	—
リョウ・サカザキ(Mr.カラテ)	—	—	[CPU][家庭用]臼井雅基	—	—	—	—	—	[家庭用]臼井雅基	—
ボブ・ウィルソン	—	—	—	森川智之	森川智之	森川智之	森川智之	森川智之	—	—
ブルー・マリー	—	—	—	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	—	—
フランコ・バッシュ	—	—	—	B.J.LOVE	B.J.LOVE	B.J.LOVE	B.J.LOVE	B.J.LOVE	—	—
ホンフゥ	—	—	—	森川智之	森川智之	森川智之	森川智之	森川智之	—	—
望月双角	—	—	—	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	—	—
山崎竜二	—	—	—	[CPU][家庭用]石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	石井康嗣	—
秦 崇秀	—	—	—	[CPU][家庭用]山口勝平	山口勝平	山口勝平	山口勝平	山口勝平	—	—
秦 崇雷	—	—	—	[CPU][家庭用]山口勝平	山口勝平	山口勝平	山口勝平	山口勝平	—	—
裏アンディ・ボガード	—	—	—	—	—	[隠し]難波圭一	—	—	—	—
裏ブルー・マリー	—	—	—	—	—	[隠し]生駒治美	—	—	—	—
裏ビリー・カーン	—	—	—	—	—	[隠し]山西 惇	—	—	—	—
裏タン・フー・ルー	—	—	—	—	—	[隠し]中井重文	—	—	—	—
アルフレッド	—	—	—	—	—	—	結城比呂	[CPU]結城比呂	—	—
ホワイト	—	—	—	—	—	—	[CPU]藤原啓治	—	—	—
リック・ストラウド	—	—	—	—	—	—	—	タニー山口	—	—
李 香緋	—	—	—	—	—	—	—	金月真美	[隠し]金月真美	—
坂田冬次	—	—	—	—	—	—	—	—	菅原正志	—
千堂つぐみ	—	—	—	—	—	—	—	—	出口佳代	—
ロック・ハワード	—	—	—	—	—	—	—	—	—	竹本英史
キム・ドンファン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	橋本 潤
キム・ジェイフン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	浅川博貴
マルコ・ロドリゲス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	花田 光
グリフォンマスク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	花田 光
北斗丸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	竹内順子
フリーマン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	や乃えいじ
双葉ほたる	—	—	—	—	—	—	—	—	—	堀江ゆき
牙刀	—	—	—	—	—	—	—	—	—	石井康嗣
ケビン・ライアン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	北沢 洋
B・ジェニー	—	—	—	—	—	—	—	—	—	斉藤レイ
グラント	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[CPU][隠し]北沢 洋
カイン・R・ハインライン	—	—	—	—	—	—	—	—	—	[CPU][隠し]橋本 潤

<上記のキャラクター以外の声の出演> ナレーション……檜山修之(『餓狼伝説3』)、Paul G.R(『餓狼 MARK OF THE WOLVES』)
リチャード・マイヤ……コング桑田(『餓狼伝説3』)
ビリー・カーン……難波圭一(『餓狼伝説3』)

■サムライスピリッツ シリーズ

	サムライスピリッツ	真サムライスピリッツ	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	サムライスピリッツ 天草降臨	侍魂 ～サムライスピリッツ～	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章
覇王丸	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	中村大樹	中村大樹	中村大樹
ナコルル	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	—
服部半蔵	臼井雅基	新居利光	新居利光	新居利光	新居利光	新居利光	小西克幸
ガルフォード	稲毛一弘(Key稲毛)	稲毛一弘(Key稲毛)	稲毛一弘(Key稲毛)	小市慢太郎	小市慢太郎	小市慢太郎	—
橘 右京	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	や乃えいじ	や乃えいじ	
柳生十兵衛	坂井貴行	小林清志	—	小林清志	—	—	—
千両狂死郎	稲毛一弘(Key稲毛)	前塚厚志(モンスター前塚)	前塚厚志(モンスター前塚)	モンスター前塚	—	—	—
タムタム	稲毛一弘(Key稲毛)	—	—	西村寿一	—	—	—
シャルロット	生駒治美	生駒治美	—	生駒治美	—	—	—
王虎	坂井貴行	西村寿一	—	—	—	—	—
不知火幻庵	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	—	—	—	—	—
アースクェイク	臼井雅基	臼井雅基	—	—	—	—	—
天草四郎時貞	CPU 家庭用 矢野栄路(や乃えいじ)		矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	—	—	—
牙神幻十郎	—	コング桑田	コング桑田	コング桑田	コング桑田	コング桑田	—
チャムチャム	—	千葉麗子	—	家庭用 千葉麗子	—	—	—
ナインハルト・ズィーガー	—	コング桑田	—	—	—	—	—
花諷院和狆	—	前塚厚志(モンスター前塚)	—	—	—	—	—
羅将神ミヅキ	—	CPU 家庭用 生駒治美	—	—	—	—	—
黒子	—	CPU 家庭用 西村寿一	CPU (担当声優なし)	—	家庭用 南 かおり		
緋雨閑丸	—	—	金田美穂	金田美穂	—	—	—
リムルル	—	—	桜井 智	松本 恵	神谷けいこ	神谷けいこ	
首斬り破沙羅	—	—	野中政宏	野中政宏	—	—	—
花諷院骸羅	—	—	水津光司	渡辺 健	—	—	—
王無月斬紅郎	—	—	CPU 家庭用 有田洋之	CPU 家庭用 伊藤えん魔	—	—	—
風間火月	—	—	—	山西 惇	山西 惇	山西 惇	—
風間蒼月	—	—	—	及川直紀	及川直紀	及川直紀	—
色	—	—	—	—	南 かおり	南 かおり	—
柳生磐馬	—	—	—	—	渡辺 健	渡辺 健	—
嚴陀羅	—	—	—	—	CPU (担当声優なし)	CPU (担当声優なし)	—
木偶♂	—	—	—	—	CPU 中村大樹	—	—
木偶♀	—	—	—	—	CPU 南 かおり	—	—
壊帝ユガ	—	—	—	—	CPU 中村大樹・南 かおり	CPU 中谷さとみ	—
アスラ	—	—	—	—	—	一条和矢	—
八角泰山	—	—	—	—	—	山内圭哉	—
九葵蒼志狼	—	—	—	—	—	—	及川直紀
花房迅衛門	—	—	—	—	—	—	花田 光
サヤ(沙耶)	—	—	—	—	—	—	氷上恭子
乱鳳	—	—	—	—	—	—	葛西美香
十六薙夜血	—	—	—	—	—	—	野田晋市
榊 銃士浪	—	—	—	—	—	—	安井邦彦
吉野凛花	—	—	—	—	—	—	浅田葉子
七坐灰人	—	—	—	—	—	—	西村朋紘
つむじ風の臥龍	—	—	—	—	—	—	伊藤えん魔
九鬼刀馬	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 酒井哲也
命	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 かかずゆみ
眠兎	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 葛西美香
陀流磨	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 野田晋市
ター・ションマオ(大熊猫)	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 及川直紀
無限示	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 伊藤えん魔
ゴロツキ	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 水津光司
鼸衆	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 西川葉月
伊賀忍軍	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 岩本義幸
お侍	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 浅川博貴
幽堕	—	—	—	—	—	—	CPU 家庭用 一条和矢
九皇蒼志狼	—	—	—	—	—	—	家庭用 及川直紀
朧	—	—	—	—	—	—	CPU 上田敏也

＜上記のキャラクター以外の声の出演＞ ナレーション……坂井貴行(『サムライスピリッツ』)、小林清志(『真サムライスピリッツ』)、上田敏也(『甦りし蒼紅の刃』)
黒子(判定)……臼井雅基(『サムライスピリッツ』『斬紅郎無双剣』)、矢野栄路(『真サムライスピリッツ』)
パクパク……池田賢司(『真サムライスピリッツ』、PS版『天草降臨』)
ナコルル(デモのみ)……生駒治美(『甦りし蒼紅の刃』)
リムルル(デモのみ)……神谷けいこ(『甦りし蒼紅の刃』)

■ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ(使用キャラクター編)

	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
草薙 京	野中政宏	野中政宏	野中政宏	野中政宏	野中政宏	CPU隠し 野中政宏	野中政宏
二階堂紅丸	前塚厚志(モンスター前塚)	前塚厚志(モンスター前塚)	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚
大門五郎	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	—	—
テリー・ボガード	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし
アンディ・ボガード	橋本 潤	難波圭一	難波圭一	難波圭一	難波圭一	難波圭一	難波圭一
ジョー・ヒガシ	生瀬勝久	檜山修之	檜山修之	檜山修之	檜山修之	檜山修之	檜山修之
リョウ・サカザキ	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基
ロバート・ガルシア	稲毛一弘(Key稲毛)	稲毛一弘(Key稲毛)	小市慢太郎	小市慢太郎	小市慢太郎	小市慢太郎	小市慢太郎
タクマ・サカザキ	津田英治	津田英治	—	—	津田英治	津田英治	津田英治
ハイデルン	新居利光	新居利光	—	—	新居利光	—	—
ラルフ	前塚厚志(モンスター前塚)	前塚厚志(モンスター前塚)	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚
クラーク	島 よしのり	島 よしのり	島 よしのり	島 よしのり	島 よしのり	島 よしのり	島 よしのり
麻宮アテナ	福井玲子	長崎 萠	さとう珠緒	栗栖ゆきな	池澤春菜	池澤春菜	池澤春菜
椎 拳崇	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	矢野栄路(や乃えいじ)	や乃えいじ	や乃えいじ	や乃えいじ
鎮 元斎	西村寿一	西村寿一	西村寿一	西村寿一	西村寿一	西村寿一	西村寿一
ユリ・サカザキ	堀江かおり(ほりえかおり)	ほりえかおり	ほりえかおり	ほりえかおり	ほりえかおり	ほりえかおり	ほりえかおり
不知火 舞	曽木康代(曽木亜古弥)	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥	曽木亜古弥
キング	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美
ヘビィ・D!	西村寿一	—	—	—	西村寿一	—	—
ラッキー・グローバー	稲毛一弘(Key稲毛)	—	—	—	Key稲毛	—	—
ブライアン・バトラー	矢野栄路(や乃えいじ)	—	—	—	や乃えいじ	—	—
キム・カッファン	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし	橋本さとし
チャン・コーハン	島 よしのり	島 よしのり	有田洋之	有田洋之	有田洋之	有田洋之	有田洋之
チョイ・ボンゲ	前塚厚志(モンスター前塚)	前塚厚志(モンスター前塚)	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚	モンスター前塚
ルガール・バーンシュタイン	CPU 新居利光	—	—	—	新居利光	—	—
八神 庵	—	安井邦彦	安井邦彦	安井邦彦	安井邦彦	CPU隠し 安井邦彦	安井邦彦
如月影二	—	島 よしのり	—	—	—	—	—
ビリー・カーン	—	生瀬勝久	—	山西 惇	山西 惇	—	—
草薙柴舟	—	CPU隠し 新居利光	—	—	逆木圭一郎	—	—
オメガ・ルガール	—	CPU隠し 新居利光	—	—	CPU家庭用 新居利光	—	—
レオナ	—	—	弓 雅枝	弓 雅枝	弓 雅枝	弓 雅枝	弓 雅枝
藤堂香澄	—	—	弓 雅枝	—	—	弓 雅枝	弓 雅枝
マチュア	—	—	辻 裕子	—	辻 裕子	—	—
バイス	—	—	弓 雅枝	—	弓 雅枝	—	—
ギース・ハワード	—	—	コング桑田	—	—	—	—
ヴォルフガング・クラウザー	—	—	B.J.LOVE	—	—	—	—
Mr.ビッグ	—	—	中 まさる	—	—	—	—
神楽ちづる	—	—	CPU家庭用 斉藤亜紀子	斉藤亜紀子	斉藤亜紀子	—	—
ゲーニッツ	—	—	CPU家庭用 島 よしのり	—	—	—	—
七枷 社	—	—	—	粟根まこと	粟根まこと	—	—
シェルミー	—	—	—	西川葉月	西川葉月		
クリス	—	—	—	緒方りお	緒方りお	—	—
山崎竜二	—	—	—	石井康嗣	石井康嗣	—	—
ブルー・マリー	—	—	—	生駒治美	生駒治美	生駒治美	生駒治美
矢吹真吾	—	—	—	子安武人	子安武人	子安武人	子安武人
'94草薙 京	—	—	—	隠し 野中政宏	—	—	—
ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ	—	—	—	CPU隠し 安井邦彦	—	—	—
ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ	—	—	—	CPU隠し 弓 雅枝	—	—	—
乾いた大地の社	—	—	—	CPU隠し 粟根まこと	隠し 粟根まこと	—	—
荒れ狂う稲光のシェルミー	—	—	—	CPU隠し 西川葉月	隠し 西川葉月	—	—
炎のさだめのクリス	—	—	—	CPU隠し 緒方りお	隠し 緒方りお	—	—
オロチ	—	—	—	CPU家庭用 緒方りお	—	—	—
'95草薙 京	—	—	—	—	隠し 野中政宏	—	—
テリー・ボガード(裏)	—	—	—	—	隠し 橋本さとし	—	—
アンディ・ボガード(裏)	—	—	—	—	隠し 難波圭一	—	—
ジョー・ヒガシ(裏)	—	—	—	—	隠し 檜山修之	—	—
リョウ・サカザキ(裏)	—	—	—	—	隠し 臼井雅基	—	—
ロバート・ガルシア(裏)	—	—	—	—	隠し 小市慢太郎	—	—
ユリ・サカザキ(裏)	—	—	—	—	隠し ほりえかおり	—	—
不知火 舞(裏)	—	—	—	—	隠し 曽木亜古弥	—	—
ビリー・カーン(裏)	—	—	—	—	隠し 山西 惇	—	—
K'	—	—	—	—	—	松田佑貴	松田佑貴
マキシマ	—	—	—	—	—	小西克幸	小西克幸
ウィップ	—	—	—	—	—	菊池志穂	菊池志穂
包	—	—	—	—	—	中野加奈子	中野加奈子
李 香緋	—	—	—	—	—	金月真美	—
ジョン・フーン	—	—	—	—	—	一条和矢	一条和矢
草薙 京−1	—	—	—	—	—	野中政宏	—
草薙 京−2	—	—	—	—	—	野中政宏	—
クリザリッド	—	—	—	—	—	CPU家庭用 岩本義幸	—
ラモン	—	—	—	—	—	—	竹本英史
ヴァネッサ	—	—	—	—	—	—	南 かおり
麟	—	—	—	—	—	—	黒田崇矢
セス	—	—	—	—	—	—	中村秀利
四条雛子	—	—	—	—	—	—	川澄綾子
クーラ・ダイアモンド	—	—	—	—	—	—	CPU隠し かかずゆみ
ゼロ	—	—	—	—	—	—	CPU ふとがね金太

■ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ（ストライカー編）

	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
セス	家庭用 中村秀利	—
ヴァネッサ	家庭用 南 かおり	—
草薙 京SP	家庭用 野中政宏	—
大門五郎	家庭用 臼井雅基	臼井雅基
神楽ちづる	家庭用 斉藤亜紀子	斎藤亜紀子
麻宮アテナSP	家庭用 池澤春菜	—
ビリー・カーン	家庭用 山西 惇	山西 惇
山崎竜二	家庭用 石井康嗣	石井康嗣
アルフレッド	家庭用 結城比呂	
フィオ	家庭用 森角香奈子	森角香奈子
天童 凱	家庭用 檜山修之	檜山修之
霧島 翔	家庭用 岩田光央	岩田光央
アナザーK'	—	松田佑貴
ロッキー		（担当声優なし）
デューク・エドワーズ	—	竹本英史
アナザー紅丸	—	モンスター前塚
コスプレイヤー京子	—	池澤春菜
如月影二	—	島 よしのり
ギース・ハワード		コング桑田
ダック・キング		コング桑田
楓		水津光司
アナザーロバート	—	小市慢太郎
獅子王		中 まさる
ゲーニッツ	—	島 よしのり
七枷 社	—	粟根まこと
シェルミー	—	西川葉月
クリス	—	緒方りお
アテナ	—	池澤春菜
ケンスウ		や乃えいじ
白湯	—	（担当声優なし）
渡部 薫		川澄綾子
ナコルル	—	生駒治美
李 香緋	-	金月真美
リリィ・カーン	—	かかずゆみ
キム・スイル		藤田佳昭
キム・ドンファン	-	橋本 潤
キム・ジェイフン	—	浅川博貴
カン・ベダル	—	竹本英史
マチュア	—	辻 裕子
バイス	—	弓 雅枝
フォクシー	—	池澤春菜
キャンディー	—	（担当声優なし）
ネオ&ジオ	—	有田洋之
G−マント	—	有田洋之
アンノウン	—	AKIRA GOTO
スマートチャン	—	有田洋之
クールチョイ	—	モンスター前塚
草薙柴舟	—	逆木圭一郎
アナザー庵	—	安井邦彦
ルガール・バーンシュタイン	—	新居利光

＜上記のキャラクター以外の声の出演＞
ユキ……小島朋子（『KOF'97』）
タケシ……神谷けいこ（『KOF'98』）
ミカ……生駒治美（『KOF'98』）
ダイアナ……南 かおり（『KOF2000』）

■龍虎の拳 シリーズ

	龍虎の拳	龍虎の拳2	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
リョウ・サカザキ	臼井雅基	臼井雅基	臼井雅基
ロバート・ガルシア	JAMES W.HOVE	稲毛一弘（Key稲毛）	小市慢太郎
藤堂竜白	AKIRA GOTO	—	—
ジャック・ターナー	？	？	—
リー・パイロン	稲毛一弘（Key稲毛）	稲毛一弘（Key稲毛）	
キング	生駒治美	生駒治美	—
ミッキー・ロジャース	？	？	
ジョン・クローリー	臼井雅基	臼井雅基	—
Mr.ビッグ	CPU 隠し ？	？	—
タクマ・サカザキ（Mr.カラテ）	CPU 隠し ？	津田英治	—
ユリ・サカザキ		堀江かおり（ほりえかおり）	
如月影二	—	島 よしのり	—
テムジン	—	島 よしのり	—
ギース・ハワード	—	CPU 家庭用 ？	—
ロディ・バーツ	—	—	矢野栄路（や乃えいじ）
レニィ・クレストン	—	—	石田久巳
藤堂香澄	—	—	弓 雅枝
不破 刃	—	—	JAI
カーマン・コール	—	—	小市慢太郎
王 覚山	—	—	モンスター前塚
シンクレア			CPU 隠し 生駒治美
ワイラー	—		CPU 隠し モンスター前塚

＜上記のキャラクター以外の声の出演＞
ユリ・サカザキ……生駒治美（『龍虎の拳』）

■月華の剣士 シリーズ

	〜幕末浪漫〜 月華の剣士	幕末浪漫第二幕 月華の剣士
楓	水津光司	水津光司
御名方守矢	橋本 潤	橋本 潤
雪	西川葉月	西川葉月
玄武の翁	中井重文	中井重文
一条あかり	麻績村まゆ子	麻績村まゆ子
神崎十三	タイソン大屋	タイソン大屋
鷲塚慶一郎	小西克幸	小西克幸
紫鏡	モンスター前塚	—
天野 漂	大塚明夫	大塚明夫
李 烈火	橋本 潤	橋本 潤
斬鉄	大友龍三郎	大友龍三郎
直衛示源	伊藤えん魔	伊藤えん魔
暁 武蔵	CPU 隠し フランキー仲村	家庭用 フランキー仲村
嘉神慎之介	CPU 家庭用 粟根まこと	粟根まこと
真田小次郎	家庭用 小山彰一	—
一条あか狸	家庭用 麻績村まゆ子	—
木偶の示源	家庭用 伊藤えん魔	—
真田小次郎（香織）	—	中谷さとみ
刹那		山内圭哉
高嶺 響	—	氷上恭子
骸	—	モンスター前塚
楓（覚醒前）	—	隠し 水津光司
はぐれ人形	—	隠し 麻績村まゆ子
黄龍	—	CPU 家庭用 石井康嗣

＜上記のキャラクター以外の声の出演＞
ナレーション……粟根まこと（『〜幕末浪漫〜 月華の剣士』）、大塚明夫（『幕末浪漫第二幕 月華の剣士』）
直衛虎徹……生駒治美（『幕末浪漫第二幕 月華の剣士』）

■風雲黙示録 シリーズ

	風雲黙示録	風雲スーパータッグバトル
ハヤテ	林 健一	林 健一
キャロル	大島榎奈	—
イーグル	辰巳邦彦	辰巳邦彦
ゴードン	東 尚徳	東 尚徳
ジョーカー	古久保武志	古久保武志
ゴズウ	林 健一	林 健一
メズウ	林 健一	林 健一
ニコラ	大島榎奈	—
チュン	丹羽文雄	丹羽文雄
獅子王（影・獅子王）	中塚勝久（中 まさる）	中塚勝久（中 まさる）
真獅子王	CPU 家庭用 ジョン・フラトン	CPU 家庭用 ジョン・フラトン
ロサ	—	辻 裕子
キム・スイル	—	藤田佳昭
ジャズウ	—	CPU 家庭用 伊藤えん魔

■武力 〜BURIKI・ONE〜

	武力 〜BURIKI・ONE〜
天童 凱	檜山修之
坂崎リョウ	臼井雅基
パヤック・シビタック	山西 惇
徐 竜誠	橋本 潤
イワン・ソコロフ	有田洋之
暁丸	や乃えいじ
ロブ・パイソン	石井康嗣
ジャック・デュガリ	津田英治
パトリック・ファン・ヒディング	フランキー仲村
西園寺貴人	や乃えいじ
宋 玄道	逆木圭一郎
ズィルバー	CPU 隠し 有田洋之

＜上記のキャラクター以外の声の出演＞
場内アナウンス……ジョン・フラトン
インタビュアー……西川武宏

SNK対戦格闘ゲーム システム変遷表

ゲーム名	発売日	ゲージ消費システム		ゲージ依存システム	体力依存システム	特殊キャンセル	特殊攻撃	避け攻撃	反撃技	ダウン時の追い打ち	ガードくずし	特殊行動
		超必殺技系	その他									
餓狼伝説 シリーズ												
餓狼伝説	'91.11.25						ライン移動攻撃					
餓狼伝説2	'92.12.10				超必殺技		ライン移動攻撃 ライン飛ばし攻撃	●				
餓狼伝説スペシャル	'93.9.16				超必殺技		ライン移動攻撃 ライン飛ばし攻撃	●				
餓狼伝説3	'95.3.27				超必殺技 潜在能力	コンビネーションアーツ 基本技→フェイント技キャンセル	オーバースウェー攻撃 対オーバースウェー攻撃 クイックスウェー攻撃 起き上がり攻撃(▲)	●				フェイント技
リアルバウト餓狼伝説	'95.12.21	超必殺技 潜在能力	ガードキャンセル		超必殺技 潜在能力	コンビネーションアタック	オーバースウェー攻撃 対オーバースウェー攻撃 起き上がり攻撃(▲)	●	ガードキャンセル	▲		フェイント技 空中振り向き
リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	'97.1.28	超必殺技 潜在能力	ブレイクショット ダウン回避		超必殺技 潜在能力	コンビネーションアタック	ライン移動攻撃 対ライン攻撃 起き上がり攻撃(▲)	●	ブレイクショット	▲		フェイント技 空中振り向き※2
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	'98.6.25	超必殺技 潜在能力	ブレイクショット		超必殺技 潜在能力	コンビネーションアタック ファイナルインパクト	起き上がり攻撃(▲)	●	ブレイクショット	▲		フェイント技 空中振り向き※2
リアルバウト餓狼伝説2	'98.3.20	超必殺技 潜在能力	ブレイクショット		超必殺技 潜在能力	コンビネーションアタック 基本技→フェイント技キャンセル コンビネーションアタック→フェイント技キャンセル	対メインライン攻撃 対スウェーライン攻撃 起き上がり攻撃(▲)	●	ブレイクショット	▲		フェイント技 空中振り向き※2
餓狼伝説 WILD AMBITION	'99.1.28	オーバードライブパワー	ヒートブロウ カウンターアタック		超必殺技	コンビネーション	体当たり(=ダッシュ攻撃)		ヒートブロウ カウンターアタック	▲	ヒートブロウ ガードデストロイド	
餓狼 MARK OF THE WOLVES	'99.11.26	超必殺技 潜在能力			T.O.P.システム T.O.P.アタック	ブレーキング コンビネーション(▲) 基本技→フェイント技キャンセル フェイント技→各種行動キャンセル		●	ガードキャンセル※1		ガードクラッシュ	フェイント技
龍虎の拳 シリーズ												
龍虎の拳	'92.9.24	超必殺技 隠し必殺技	各種必殺技		隠し必殺技		空中後ろ蹴り 三角蹴り					気力回復
龍虎の拳2	'94.2.3	超必殺技 隠し必殺技	各種必殺技		隠し必殺技							気力回復
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.3.12	超必殺技	各種必殺技		超必殺技 ヒートモード発動	ラッシュ攻撃	起き上がり攻撃 中段攻撃			●		気力ため
サムライスピリッツ シリーズ												
サムライスピリッツ	'93.7.7			怒り頂点状態			真剣白刃取り					つばぜり合い
真サムライスピリッツ	'94.10.28	武器破壊必殺技		怒り頂点状態			真剣白刃取り 秘奥義		変わり身必殺技(▲)			つばぜり合い
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.11.15	武器飛ばし必殺技		怒り頂点状態	怒り頂点状態		真剣白刃取り 不意打ち 踏み込み攻撃		変わり身必殺技(▲) ガードキャンセル(▲)		爆弾 防御崩し 踏み込み強斬り	睨み合い つばぜり合い 怒りゲージため
サムライスピリッツ 天草降臨	'96.10.25	武器飛ばし必殺技	怒り爆発状態 一閃 連ね斬り	怒りゲージMAX状態 怒り必殺技		連続斬り 基本技→連ね斬りキャンセル	真剣白刃取り 不意打ち 踏み込み攻撃		変わり身必殺技(▲) 怒り爆発 ガードキャンセル(▲)	●	防御崩し 怒り爆発発動	つばぜり合い クイック起き上がり ダウン回復 自決
侍魂 ~サムライスピリッツ~	'97.12.19	秘奥義	怒り爆発状態 一閃	怒りMAX状態 怒り必殺技	怒りMAX状態	S・C・S	起き上がり攻撃		怒り爆発 防御キャンセル	▲	怒り爆発発動 突き放し	つばぜり合い
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	'98.10.16	秘奥義	怒り爆発状態 怒り必殺技 一閃	怒りMAX状態		S・C・S	起き上がり攻撃		怒り爆発	●	怒り爆発発動 突き放し	つばぜり合い 体力回復
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	'99.12.22	武器飛ばし必殺技	怒り爆発状態 一閃 峰打ち	怒りMAX状態	秘奥義					●	峰打ち 突き飛ばし 引っ張り 怒り爆発発動	つばぜり合い
ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ												
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.8.25	超必殺技		パワーMAX状態	超必殺技		ふっとばし攻撃 援護攻撃	●	ガードキャンセル			パワーため
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.7.25	超必殺技		パワーMAX状態 ガードキャンセル	超必殺技		ふっとばし攻撃 援護攻撃 カウンター攻撃		ガードキャンセル			パワーため
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.7.30	超必殺技 パワーMAX版超必殺技		パワーMAX状態 ガードキャンセル緊急回避動作	超必殺技 パワーMAX版超必殺技		ふっとばし攻撃 援護攻撃			▲	ガードクラッシュ	パワーため
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	'97.7.28	超必殺技 パワーMAX版超必殺技	パワーMAX状態(AD) ガードキャンセル緊急回避動作 ガードキャンセルふっとばし攻撃	パワーMAX状態(EX)	超必殺技(EX) パワーMAX版超必殺技(EX)	基本技→特殊技キャンセル	ふっとばし攻撃 援護攻撃		ガードキャンセルふっとばし攻撃	▲	ガードクラッシュ	パワーため(EX)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	'98.7.23	超必殺技 パワーMAX版超必殺技	パワーMAX状態(AD) ガードキャンセル緊急回避動作 ガードキャンセルふっとばし攻撃	パワーMAX状態(EX)	超必殺技(EX) パワーMAX版超必殺技(EX)	基本技→特殊技キャンセル	ふっとばし攻撃 援護攻撃 カウンター攻撃		ガードキャンセルふっとばし攻撃	▲	ガードクラッシュ	パワーため(EX)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	'99.7.22	超必殺技 パワーMAX版超必殺技	ガードキャンセル緊急回避動作 ガードキャンセルふっとばし攻撃 カウンターモード アーマーモード		パワーMAX版超必殺技	基本技→特殊技キャンセル スーパーキャンセル	ふっとばし攻撃 かわし移動攻撃		ガードキャンセルふっとばし攻撃	▲	ガードクラッシュ	ストライカー
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	'00.7.26	超必殺技 パワーMAX版超必殺技	ガードキャンセル緊急回避動作 ガードキャンセルふっとばし攻撃 カウンターモード アーマーモード 挑発 ストライカー追加攻撃			基本技→特殊技キャンセル スーパーキャンセル	ふっとばし攻撃		ガードキャンセルふっとばし攻撃	▲	ガードクラッシュ カウンターモード発動 アーマーモード発動	アクティブストライカー
風雲黙示録 シリーズ												
風雲黙示録	'95.4.25				逆転技		武器投げ ラインアタック	●				
風雲スーパータッグバトル	'96.9.20				逆転技 エマージェンシー・タッチ サプライズアタック	ラッシングコンビネーション	防御崩し		ガードキャンセル			タッチ
月華の剣士 シリーズ												
~幕末浪漫~ 月華の剣士	'97.12.5	超奥義 潜在奥義(力) 乱舞奥義(技)			超奥義 潜在奥義(力) 乱舞奥義(技)	昇華(力) 連殺斬(技) 乱舞奥義(技)	中段技			●	武器落とし	
幕末浪漫第二幕 月華の剣士	'98.11.25	超奥義 潜在奥義(力or極) 乱舞奥義(技or極)	ガードキャンセル弾き		超奥義 潜在奥義(力or極)	昇華(力or極) 連殺斬(技or極) 乱舞奥義(技or極)	防御不可斬り(力) 打ち上げ斬り(技or極) ダッシュ攻撃			●		
武力 ~BURIKI・ONE~												
武力 ~BURIKI・ONE~	'99.5.21					龍虎乱舞(リョウ)	返し技 起き上がり攻撃(▲)			●	ガードクラッシュ	

APPENDIX 4

SNK対戦格闘ゲーム システム変遷表

本書に掲載した全32タイトルに採用されている主要システムを、一覧表にまとめてみた。これを見れば、それぞれのシリーズがシステム的にどのような進化をとげていったのかがわかるはずだ。

●……その項目の要素が、ゲームシステムに標準的に組みこまれている
▲……一部のキャラクターでのみ、その項目の要素が利用できる
AD……アドヴァンストモード
EX……エキストラモード

回避行動	空中ガード	特殊ガード	投げのダメージ軽減or無効化	ダウン回避	ダッシュ ステップ型	ダッシュ 走行型	バックステップ	特殊ジャンプ	しゃがみ移動	特殊移動	アイテム	気絶	挑発	タイプ選択	ボーナスステージ	その他
										ライン移動		●			●	2ラインバトルシステム 2P協力プレイ
							●		●	ライン移動		●	●		●	2ラインバトルシステム
							●		●	ライン移動		●	●			2ラインバトルシステム
クイックスウェー	●※2				●		●	小ジャンプ ダッシュジャンプ	●	オーバースウェー動作		●	●			オーバースウェーシステム
	●※2				●		●	小ジャンプ ダッシュジャンプ	●	オーバースウェー移動 ライン逃げ起きあがり		●	●			オーバースウェーシステム リングアウトシステム
	●※2				●		●	小ジャンプ ダッシュジャンプ	●	ライン移動 ダウン回避		●	●			2ラインバトルシステム コーナーバトルシステム
	●※2	クイックアプローチ		ダウン回避	●		●	小ジャンプ ダッシュジャンプ		クイックアプローチ			●			
	●※2			テクニカルライズ	●		●	小ジャンプ ダッシュジャンプ	●	スウェー移動 グランドスウェー クイックロール		●	●			オーバースウェーシステム
軸ずらし		ガードインパクト	投げ抜け 投げ受け身	受け身	●		●	小ジャンプ ダッシュジャンプ	●	軸ずらし		●	●			相打ち
	●※3	ジャストディフェンス	投げ抜け	ダウン回避	▲※5	▲※5	●	小ジャンプ ダッシュジャンプ					●			T.O.P.システム カウンターヒット
					●		●			三角跳び			●		●	気力システム 飛び道具打ち消し
		ガード攻撃(▲)	受け身		●		●			三角跳び		●	●		●	気力システム 飛び道具打ち消し
		さばき動作			●		●	小ジャンプ		さばき動作(▲)			●			気力システム アルティメットK.O.
						●	●		▲		●	●			●	武器破壊 武器を落とす
下段避け 伏せ		受け返し 真剣白刃取り				●	●		▲	前方転がり 後方転がり 転がり移動 退き込みダッシュ	●	●	●			武器破壊 武器を落とす
見切り	●	当て身 真剣白刃取り				●	●			回り込み 移動起き上がり	●	●		●		レベル選択 武器を落とす
避け		当て身 真剣白刃取り				●	●			回り込み 移動起き上がり			●	●		レベル選択 武器を落とす
ステップ移動			投げ抜け			●	●	小ジャンプ		移動起き上がり フリーダッシュ ステップ移動				●		初心者モード スタミナゲージシステム 場外 一閃の極み
避け		弾き返し S・C・S	投げ抜け	受け身		●	●	踏み込みジャンプ		避け				●		一閃の極み
避け		弾き返し いなし				●	●			移動起き上がり						武器を落とす 一閃の極み
攻撃避け					●		●	大ジャンプ	▲			●	●			チームバトルシステム
攻撃避け					●		●	大ジャンプ	▲			●	●			チームバトルシステム
緊急回避動作 攻撃避け(▲)	●※4	打撃防御技(▲)	投げはずし	ダウン回避		●	●	小ジャンプ 中ジャンプ 大ジャンプ		緊急回避動作 ガードキャンセル緊急回避動作		●	●			チームバトルシステム カウンターヒット
緊急回避動作(AD) 攻撃避け(EX)	●※4	打撃防御技(▲)	投げはずし(AD)	ダウン回避	●(EX)	●(AD)	●	小ジャンプ(AD) 中ジャンプ(AD) 大ジャンプ		緊急回避動作(AD) ガードキャンセル緊急回避動作		●	●	●		チームバトルシステム カウンターヒット
緊急回避動作(AD) 攻撃避け(EX)	●※4	打撃防御技(▲)	投げはずし(AD)	ダウン回避	●(EX)	●(AD)	●	小ジャンプ 中ジャンプ 大ジャンプ		緊急回避動作(AD) ガードキャンセル緊急回避動作		●	●	●		チームバトルシステム カウンターヒット アドヴァンテージシステム
かわし移動		打撃防御技(▲)	投げはずし	ダウン回避		●	●	小ジャンプ 中ジャンプ 大ジャンプ		かわし移動 ガードキャンセル緊急回避動作		●	●			ストライカーシステム カウンターヒット
緊急回避動作		打撃防御技(▲)	投げはずし	ダウン回避		●	●	小ジャンプ 中ジャンプ 大ジャンプ		緊急回避動作 ガードキャンセル緊急回避動作		●	●			ストライカーシステム カウンターヒット
			殴り返し 投げ返し		●※6		●※7		▲	ラインアタック		●			●	2ラインバトルシステム 武器返し
スウェー			投げられ着地	起き逃げ	●		●	2段ジャンプ(▲)		回り込み			●			タッグシステム
霞(李)	●※4	弾き			▲※5	▲※5	●	小ジャンプ ダッシュ中ジャンプ ダッシュ大ジャンプ		移動起き上がり		●	●	●		武器を落とす
霞(李) 紙一重にてかわす也(響)	●※4	弾き 空中弾き		ダウン回避 空中受け身	▲※5	▲※5	●	小ジャンプ ダッシュ小ジャンプ ダッシュジャンプ		移動起き上がり			●	●		
			返し技		▲		●	大ジャンプ(▲)				●				セカンドシステム リングアウト パワーバランスゲージ

※1……ジャストディフェンス中のみ
※2……小ジャンプ中は不可能
※3……空中ジャストディフェンスのみ
※4……前方ジャンプ中は不可能
※5……キャラクターによってダッシュのタイプが異なる
※6……ダッシュと大ダッシュの2種類
※7……バックステップと大バックステップの2種類

SNKキャラクターズがクイズに冒険に大活躍

関連作品の部屋



SNK対戦格闘ゲームに登場するキャラクターたちは、その人気の高さゆえに、ハードやジャンルの枠を越えてさまざまな作品で活躍してきた。ここでは、そんな関連タイトルの数々を紹介する。

ネオジオシステム編

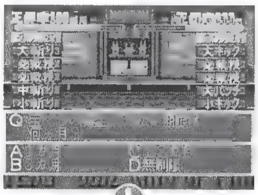
クイズ　キング・オブ・ファイターズ

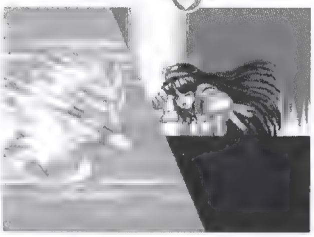
■ザウルス　■クイズ
■アーケード(MVS)版：'95年2月1日／68,000円
■ネオジオ版：'95年3月10日／29,800円
■ネオジオCD版：'95年4月7日／5,800円

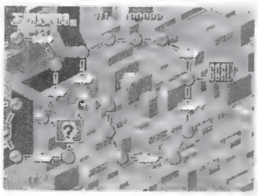
SNK対戦格闘ゲームのキャラクターを使ったクイズゲーム。「またもやさらわれたユリ」を捜して、リョウやテリーがクイズシティでさまざまなキャラクターを相手にクイズバトルをくり広げる。

基本的なゲーム内容は、スゴロク形式でコマを進めていき、止まったマスでノルマ制のクイズバトルを行なうという、わりとオーソドックスなもの。しかし、マップの各所に存在する"重要なマス"では、「格闘クイズ」で勝負をつけることになる。格闘クイズとは、問題に正解した側が相手を攻撃し、先に相手の体力をゼロにしたほうが勝ちという形式のクイズバトルのこと。基本的には早押し形式なのだが、答えたタイミングによって威力の異なる技が出るようになっているので、ふつうの早押しクイズとはひと味ちがった戦略的なバトルが楽しめるのだ。また、ふたり同時プレイでは、1P&2PvsCPUの協力プレイだけでなく、格闘クイズを使った対戦プレイも可能になっている。


◀ふだんは、ノルマのぶんだけクイズに正解すればつぎへ進める。


▶格闘クイズの画面。両端にある攻撃ゲージは、時間とともに点灯ワクが移動。


▲正解時に点灯している技で相手を攻撃。相手が先に答えてしまう危険性があってもゲージの移動を待つか、それとも即答するか?


◀ルーレットで出た数だけコマを進めていく。途中にはショップなども存在する。

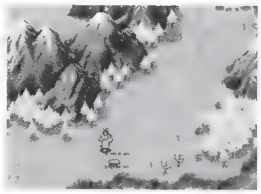
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

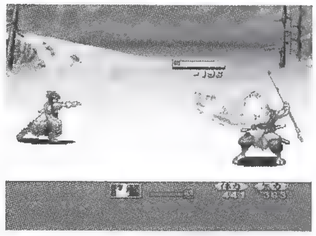
■RPG
■ネオジオCD版：'97年6月27日／6,800円
■プレイステーション版：'97年6月27日／6,800円
(プレイステーション・ザ・ベスト：'98年7月23日／2,800円)
■サターン版：'97年6月27日／6,800円

剣劇格闘の代表作、『サムライスピリッツ』シリーズをRPG化したもの。主人公には、覇王丸やナコルルといったおなじみのキャラクター6人が用意されている。収録されているシナリオは、魔の力で現世に復活した天草四郎時貞を滅ぼすべく日本各地を旅する「邪天降臨之章」と、暗黒神と契約を結びし羅将神ミヅキの野望を阻止するために世界をまわる「妖花慟哭之章」のふたつ。

システム面での大きな特徴は、戦闘中に必殺技を出す場合、対戦格闘ゲームのように「レバーでのコマンド入力」を行なうこと。入力に失敗すると必殺技は出ないので、一般的なRPGで採用されている「コマンド選択」よりもスリリングな戦闘が楽しめるのだ(ちなみに、コマンド選択式に切りかえることも可能)。

なお、ネオジオCD版とSS＆PS版とでは、システムなどの細部が異なっている。おもな相違点は下の表を参照。


◀移動などの基本システムは多くのRPGと同じなので、プレイしやすい。


▲必殺技を出すには、対戦格闘ゲームのようにコマンドを覚えておく必要がある。

■ネオジオCD版とPS＆SS版とのちがい

相違点	ネオジオCD版	PS＆SS版
[illegible]	1種類のみ	弱中強の3種類
[illegible]	主人公のレベルとともに上がる	固定
[illegible]	主人公ごとに仲間にできないキャラクターがいる	誰でも仲間になる
[illegible]	効果なし	効果あり
敵の攻撃に対する反撃or回避	あり	なし

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション

■ネオジオCD　■データベース
■'97年2月14日　■3,800円

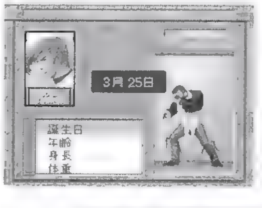
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』に関するさまざまな情報を盛りこんだデータベースソフト。以下のコンテンツが用意されている。

●GAME INTRO……タイトルデモと公式ストーリーが映し出される。

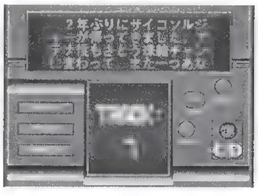
●CHARACTER PROFILE……各キャラクターが、プロフィールを音声で語ってくれる。担当声優のコメントも収録。

●COMMAND LIST……各キャラクターのコマンドリストが表示される。CPUキャラクター相手に練習を行なうことも可能。

●SOUND PLAY……ゲーム中で使われているBGMを聴ける。各曲には作曲者のコメントも付属。オプションで、エンディングのグラフィックや、開発スタッフが描いたイラストを見ることもできる。



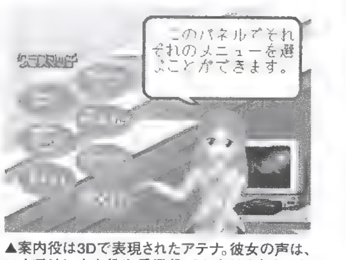
◀うざったそうに答える庵など、じつに"らしく"プロフィールを語ってくれる。


▶作曲者のコメントには作曲当時の逸話などもあって、なかなか読みごたえアリ。

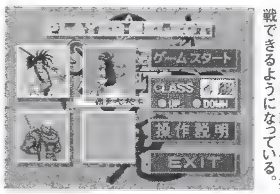
NEO・GEO CD SPECIAL

■ネオジオCD　■オムニバス
■'95年12月22日　■3,800円

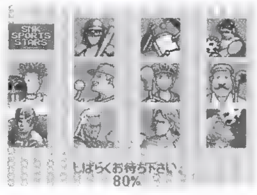
『KOF'95』『餓狼3』など、'94～'95年にかけて発売された、SNKのゲームの体験版が楽しめる。そのほか、体験版の各タイトルのBGMが聴ける「サウンドプレイ」や、'95年当時の人気作品を紹介した「ヒットゲーム紹介」などのモードも収録。



▲案内役は3Dで表現されたアテナ。彼女の声は、いまではレオナ役や香澄役でおなじみとなった弓　雅枝が担当している。



◀体験版は、クリアするごとに、より高い難易度で挑戦できるようになっている。



▶ロード画面もさまざまな種類のものが用意されており、飽きさせない。

ネオジオポケット編

キング・オブ・ファイターズR-1

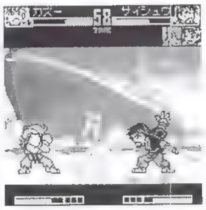
■対戦格闘 ■'98年10月28日
■4,500円



キャラクターがデフォルメされている点と、ボタンを押している時間で技の強弱を使いわける点以外、ストーリーやシステムは『KOF'97』とほとんど同じ。使用キャラクターは、京や庵などの21人が用意されている。

キング・オブ・ファイターズR-2

■対戦格闘 ■'99年3月19日 ■4,500円
(キャンペーン版:'99年10月21日/2,980円)



システムは『KOF'98』に準拠。対戦に勝つと手に入る「テク」で、主人公をカスタマイズしながらゲームを進めていく「メイキングモード」が最大のウリ。DC版『KOF1999』とのリンクも可能になっている。

サムライスピリッツ!

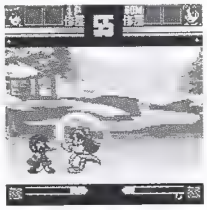
■対戦格闘 ■'98年12月25日 ■4,500円
(限定スペシャルBOX:12,300円)



中斬りこそないものの、『天草降臨』とほとんど同じシステムを採用している(操作方法は異なる)。限定スペシャルBOXは、本作に、クリスタルカラーのネオジオポケットと特製ストラップが同梱されたもの。

サムライスピリッツ!2

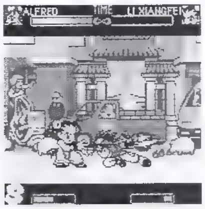
■対戦格闘 ■'99年6月10日 ■3,800円
(NGPベストコレクション:2000年7月20日/2,500円)



『アスラ斬魔伝』をベースにしているため、前作とは操作方法などが異なり、使用キャラクターも多少変更された。プレイ中に入手できる「グラフィックカード」は、使うとキャラクターの能力を上げることが可能。

餓狼伝説 FIRST CONTACT

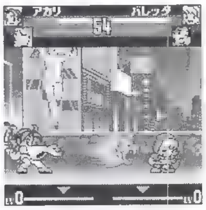
■対戦格闘 ■'99年5月27日 ■3,800円
(NGPベストコレクション:2000年7月20日/2,500円)



『餓狼伝説』シリーズをネオジオポケット用に再構成。1ライン制にするなど、複雑なシステムは削除して、遊びやすい作品に仕上がっている。登場キャラクターは隠しキャラクターであるアルフレッドやラオを含めて13人。

頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM

■対戦格闘 ■'99年12月22日
■4,300円



SNKとカプコンを代表するキャラクター26人が登場する対戦格闘。7種類のミニゲームが楽しめる「オリンピック」も収録している。『カードファイターズ』やDC版『CAPCOM vs. SNK』『KOF1999』とのリンクも可能。

SNK GALS' FIGHTERS

■対戦格闘 ■2000年1月27日
■3,800円



SNKの女性キャラクターが、何でも願いがかなうという「Kの御札」を手に入れるために闘う対戦格闘ゲーム。システムは『KOF』に似ているが、華やかさや、かわいらしさを前面に押し出した作りになっている。

幕末浪漫特別編 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

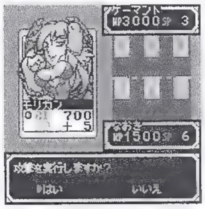
■対戦格闘 ■2000年3月16日
■3,800円



2ボタン仕様ながらも、『幕末浪漫第二幕 月華の剣士』のシステムをほぼ再現している。プレイを重ねて巻物を手に入れれば、各キャラクターのプロフィールやエンディングなどを閲覧することが可能に。

SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン/CAPCOMサポーターズバージョン

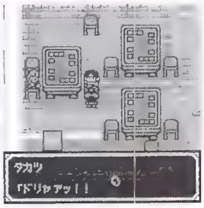
■カードゲーム ■'99年10月21日 ■各3,800円
(NGPベストコレクション:2000年8月3日/各2,800円)



SNK&カプコンの歴代キャラクターが登場する対戦型カードゲーム。カードには、戦闘用のキャラカードと、支援用のACカードがあり、対戦相手のHPをゼロにするか相手の引き札をなくせば勝ちとなる。



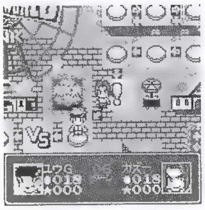
◀キャラカードの体力と攻撃力がBPという数値にまとめられているのが特徴。



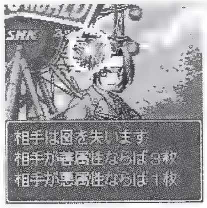
▶両メーカーの実在人物まで登場するのが楽しい。広報の高津氏とも対戦できる。

THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス

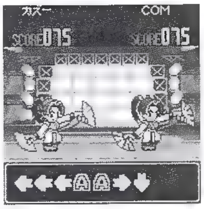
■ボードゲーム ■2000年7月6日
■3,800円



『KOF』のキャラクターがパートナーを務める、1対1の対戦型ボードゲーム。ミニゲームや特殊なカードを駆使してコインをかせぎ、決められたターン数で相手よりも多くのスターを買えば勝利することができる。



◀コイン獲得やミニゲーム発生、カードショップなど、さまざまな種類のマスがある。

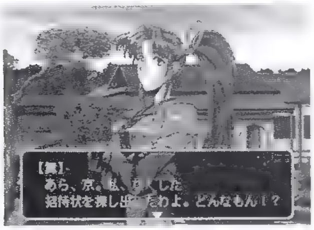


▶ミニゲームの種類はなんと20種類以上にもおよぶ。写真は「レッツ演舞」。

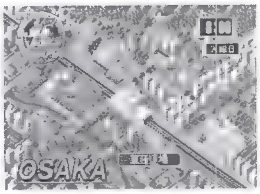
その他のハード編

ザ・キング・オブ・ファイターズ京

■プレイステーション ■AVG ■'98年8月27日 ■5,800円
(SNKベストコレクション:'99年9月9日/2,800円)



草薙 京となり、KOFに出場するチームメンバーを捜すアドベンチャーゲーム。進めかたによって、最終的にチームを組むキャラクターが変化する。原画には、マンガ家の夏元雅人を起用。開発元は夢工房。



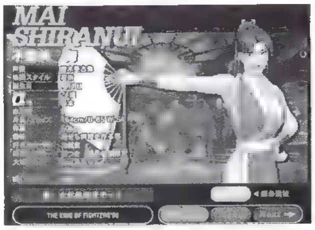
◀基本は場所移動。そこで会った人物と会話やバトルを行なうことで物語が進む。



▶バトルはコマンド選択式。間合いなどの要素もあり、戦略的な闘いが楽しめる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 パーフェクトファイル

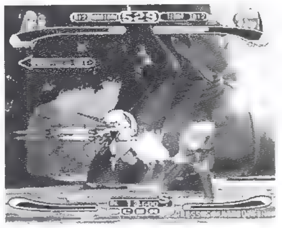
■Windows95&Macintosh ■データベース
■'97年6月18日 ■6,800円



『KOF'96』が題材のデータベースソフト。各キャラクターのプロフィールや設定原画のほか、パソコン用の壁紙やスクリーンセーバー、音声データも収録されている。ポニーキャニオン開発&販売。

CAPCOM vs. SNK ミレニアムファイト2000

■アーケード(NAOMI) ■対戦格闘 ■2000年8月
(ドリームキャスト版:5,800円/2000年9月6日)



SNKとカプコンのキャラクター総勢33人が闘う、夢の対戦格闘ゲーム。組み合わせるキャラクターによってチームの構成人数が変化する「フレキシブルレーションシステム」を採用している。カプコン開発&販売。

SNK対戦格闘ゲーム CD&Videoカタログ

本書で掲載したSNK対戦格闘ゲームに関連する、すべての音楽CD&映像ソフトを紹介しよう。2000年12月現在、リリースされているのは、約180タイトル。なかにはすでに廃盤となっているものもあるが、資料性を高めるために全タイトルを掲載した。なお、メーカー名は発売当時の表記に準拠している。

CD／LP／カセット

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
餓狼伝説 シリーズ					
餓狼伝説・ラストリゾート／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00087	1,456円	92.5.21	『餓狼伝説』『ラストリゾート』の基板音源サウンドをカップリング。『ラストリゾート』はアレンジも1曲収録。
餓狼伝説2／SNK新世界楽曲雑技団 (NEO SOUND ORCHESTRA)	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00111	1,456円	93.2.19	25曲の基板音源サウンドと、アレンジ1曲、ボイス&効果音を収録。
餓狼伝説 イメージアルバム ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00132	2,427円	93.7.21	キャラクターテーマをメインに、11曲のサウンドをアレンジ収録。
CALLING／ZI:KILL	キングレコード	CDシングル：KIDS-145	874円	93.7.21	'93年7月にフジテレビ系で放映されたアニメ「バトルファイターズ餓狼伝説2」のテーマソング。
電撃CD文庫「餓狼伝説ー宿命の闘いー」No.1 ・復讐の狼	メディアワークス	CD：MWCG-0002	3,689円	93.8.25	ゲームストーリーをもとに、格闘大会"キング・オブ・ファイターズ"での闘いを描くドラマCD。
バトルファイターズ餓狼伝説 SOUND ACTION	キングレコード (スターチャイルド)	CD：KICA-161	2,718円	93.9.22	テレビアニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」シリーズのBGMを収録。テレビ未放映シーンのサウンドもあり。
餓狼伝説スペシャル／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00138	1,456円	93.10.21	24曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
電撃CD文庫「餓狼伝説ー宿命の闘いー」No.2 ・孤高の狼	メディアワークス	CD：MWCG-0004	3,689円	93.10.25	No.1の続編。格闘大会で準々決勝まで進んだテリーたちと、ギースの配下3人との闘いが展開する。
餓狼伝説スペシャル イメージアルバム part1 ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00152	2,427円	94.4.21	『餓狼伝説スペシャル』から選んだ10曲のサウンドをアレンジ収録。千葉麗子が歌うボーカル曲もあり。
Non Stop! One Way Love ～餓狼伝説スペシャルのテーマ～／千葉麗子	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CDシングル：PCDB-00005	971円	94.4.21	『餓狼伝説』のオリジナルテーマソングと、舞のテーマのボーカルアレンジを収録。
電撃CD文庫「餓狼伝説2ー新たなる闘いー」	メディアワークス	CD：MWCG-0010	3,689円	94.5.31	ゲームストーリーをもとに、新たな敵とのバトルがくり広げられるドラマCD。
餓狼伝説スペシャル イメージアルバム part2 ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00155	2,427円	94.6.17	10曲のアレンジサウンドと、「Non Stop! One Way Love」のアルバムバージョンを収録。
サイバーカセットコレクションVol.1 バトルファイターズ餓狼伝説1オリジナル・サウンド・スペシャル	ムービック	CT：CCC-01	1,922円	94.6.25	アニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」シリーズをもとにしたパロディドラマ。
電撃CD文庫「餓狼伝説スペシャル」	メディアワークス	CD：MWCG-0012	3,689円	94.8.31	格闘家たちとクラウザーとの最後の闘いを描くドラマCD。開発スタッフによるゲーム大会などを掲載した小冊子つき。
サイバーカセットコレクションVol.2 バトルファイターズ餓狼伝説2～闘え！ 陽気なお兄さん～	ムービック	CT：CCC-02	1,922円	94.10.1	アニメ「バトルファイターズ餓狼伝説2」のキャラクターがくり広げるギャグドラマを数編収録。
ザ・モーションピクチャー餓狼伝説 BGMコレクション	キングレコード (スターチャイルド)	CD：KICA-227	2,427円	95.1.21	劇場用アニメ「ザ・モーションピクチャー餓狼伝説」のサウンドトラック。
餓狼伝説3／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00179	1,456円	95.4.21	32曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00183	2,427円	95.6.7	ネオジオCD版のサウンドをもとにしたアレンジバージョン。生駒治美によるスタッフロール曲のボーカルアレンジも。
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス ／SNK新世界管弦楽団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00197	2,427円	95.11.17	『餓狼伝説3』までの楽曲から12曲を選んでオーケストラアレンジ。レコーディングはヨーロッパにて行なわれた。
リアルバウト餓狼伝説／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00203	1,456円	96.2.7	30曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラックス ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00207	2,427円	96.3.6	コング桑田、謎のボーカリスト・KENが歌う4曲のボーカルアレンジを含む、アレンジサウンド集。
リアルバウト餓狼伝説スペシャル ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00240	1,456円	97.2.5	27曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
リアルバウト餓狼伝説スペシャル アレンジサウンドトラックス ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00250	2,427円	97.3.5	舞とマリーのボーカル曲を含む、11曲のアレンジサウンドを収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.3 ギース・ハワード／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00275	1,456円	97.8.20	以前に発表されたギースに関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.4 テリー・ボガード／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00288	1,456円	97.11.19	以前に発表されたテリーに関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.6 不知火 舞／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00297	1,456円	98.1.21	以前に発表された舞に関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～ オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00310	1,800円	98.4.17	34曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～ アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00316	2,800円	98.5.20	7曲のアレンジサウンドと2曲のボーカルバージョンを収録。演奏は、NEO・GEO DJ Station LIVEのメンバーが担当。
リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～ ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00318	2,800円	98.6.3	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマ、新録ギャグドラマ「裏ドラナイト」を収録。テリーを中心に物語が展開する。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.7 山崎竜二／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00320	1,456円	98.6.17	以前に発表された山崎に関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
餓狼伝説 THE BEST —Selected by Characters—／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00325	2,000円	98.10.21	『餓狼伝説』シリーズの名曲やドラマCDの名場面を人気キャラクターが紹介する。録り下ろし座談会とボーカル曲も収録。
餓狼伝説 WILD AMBITION オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00364	1,800円	99.3.17	31曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
餓狼伝説 WILD AMBITION アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00371	2,800円	99.4.21	ロック、ジャズ、演歌など、さまざまなアレンジサウンド16曲が楽しめる。
餓狼 MARK OF THE WOLVES／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00006	1,800円	00.1.21	37曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。

龍虎の拳 シリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
龍虎の拳／SNK新世界楽曲雑技団 (NEO SOUND ORCHESTRA)	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00101	1,456円	92.11.20	28曲の基板音源サウンドと、アレンジ1曲、ボイス&効果音を収録。
サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1992	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(2枚組)：PCCB-00109	3,398円	93.2.19	アーケードゲーム5作品のサウンドを収録。アルバム「龍虎の拳」のサウンドが、ほぼすべて収録されている。
野生の風／J☆POP	テイチク	CDシングル：TEDN-258	971円	93.11.5	'93年12月にテレビ放映されたアニメ「バトルスピリッツ 龍虎の拳」のテーマソング。
龍虎の拳2／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00144	1,456円	94.2.18	34曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
バトルスピリッツ龍虎の拳 SOUND ACTION	キングレコード (スターチャイルド)	CD：KICA-191	2,718円	94.4.21	アニメ「バトルスピリッツ龍虎の拳」で使用されたBGMと、テーマソングを収録。
龍虎の拳2 イメージアルバム／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00156	2,427円	94.7.21	タイトル&エンディング曲と、キャラクターテーマの計15曲をフルアレンジ。
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00212	1,456円	96.4.3	25曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00213	2,427円	96.5.2	キャラクターテーマのアレンジ曲ほか、数編のドラマを収録。

サムライスピリッツ シリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
サムライスピリッツ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00135	1,456円	93.9.17	29曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
サムライスピリッツ イメージアルバム／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00147	2,427円	94.2.18	『サムライスピリッツ』のオープニング&エンディング、キャラクターテーマ合わせて14曲をアレンジ収録。
電撃CD文庫「サムライスピリッツ」～邪神復活之巻～	メディアワークス	CD：MWCG-0008	3,689円	94.2.25	剣士たちと天草四郎時貞との闘いを描くドラマCD。描き下ろしコミックや設定資料などを掲載したブックレットつき。
電撃CD文庫「サムライスピリッツ」～秘宝流転之巻～	メディアワークス	CD：MWCG-0011	3,689円	94.6.25	「邪神復活之巻」のつづきを収録した、ドラマCD第2弾。
プリンセスムーン／GWINKO	メディアレモラス	CD：MRCA-10018	2,912円	94.9.21	'94年9月にテレビ放映されたアニメ「サムライスピリッツ」のテーマソング「"大好き"と言う嘘をついた」を収録。
電撃CD文庫「サムライスピリッツ」～剣魔大戦之巻～	メディアワークス	CD：MWCG-0013	3,689円	94.10.25	「秘宝流転之巻」からつづく、『サムスピ』ドラマCDシリーズの最終巻。
真サムライスピリッツ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00164	1,456円	94.11.2	37曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00169	2,427円	94.12.16	キャラクターテーマとスタッフロールの計13曲がフルアレンジで収録されている。
BRAND-NEW SPIRITS／CHIBA-REI with 新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CDシングル：PCDB-00006	971円	94.12.22	『真サムライスピリッツ』のテーマソングほか、ナコルルやチャムチャムのテーマソングを収録。
サムライリミックス／SNK新世界楽曲雑技団、V.A.	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00174	2,427円	95.3.1	『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』のサウンドをクラブミュージック風にアレンジ。
電撃CD文庫「真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変」	メディアワークス	CD：MWCG-0015	3,689円	95.3.25	ゲームストーリーをもとにしたドラマ。SNKイラストレーターによるイラスト・コラムなどを掲載した小冊子つき。
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス／SNK新世界管弦楽団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00198	2,427円	95.11.17	『サムスピ』シリーズ2作のサウンドが、東ヨーロッパの楽団によるオーケストラ演奏で楽しめる。
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00200	1,456円	95.12.16	30曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
サムライスピリッツ新紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00204	2,427円	96.2.7	SNKスタッフによるオリジナルドラマが織りこまれたアレンジCD。ブックレットには書き下ろし小説なども掲載。
サムライスピリッツ天草降臨／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00231	1,456円	96.12.4	36曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
サムライスピリッツ天草降臨 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00237	2,427円	96.12.16	生楽器演奏によるアレンジサウンドと4編のミニドラマを収録。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(2枚組)：PCCB-00252	2,427円	97.3.21	80曲以上の基板音源サウンド、ゲーム内の音声ドラマとキャラクターボイスを収録。
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00255	2,427円	97.4.9	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマを収録。演出を千葉 繁が担当している。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.2 ナコルル／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00269	1,456円	97.7.18	以前に発表されたナコルルに関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
侍魂 ～サムライスピリッツ～／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00283	1,456円	98.1.8	39曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
侍魂 ～サムライスピリッツ～ アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00294	2,427円	98.2.18	和楽器、ゲーム効果音などのさまざまな"音"で構成された楽曲が展開する。リムルルのボーカル曲も収録。
侍魂 ～サムライスピリッツ～ ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00300	2,427円	98.3.4	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマを収録。行方不明のナコルルを探して旅立ったリムルルが主人公。
侍魂 THE BEST—Selected by Characters—／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00326	2,000円	98.9.18	ナコルル、リムルルなどの人気キャラクターが『サムスピ』シリーズのベスト曲やドラマCDの名場面を紹介する。
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00331	2,200円	98.10.7	22曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00338	2,800円	98.10.21	和楽器とギターなどの混成が特徴的な、12曲のアレンジサウンドを収録。
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00343	2,800円	98.11.6	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマを収録。番外編ドラマ「リムルルの冒険」も楽しめる。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.9 リムルル／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00348	1,456円	98.12.2	以前に発表されたリムルルに関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
サウンドトラック OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	エニックス	CD：ENCA-1486	2,857円	99.9.30	OVAで使用されたBGMやテーマソングのほか、リムルル&覇王丸主演のミニドラマ1編を収録している。
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD(2枚組)：SCDC-00001	2,200円	99.12.18	51曲のオリジナルサウンドと、ボイス&効果音を収録。
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章 ドラマCD／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00010	2,800円	00.2.19	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマを収録。ドラマは「プロローグ」「本伝」の2バージョンにわかれている。

ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00162	1,456円	94.10.21	20曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 アレンジサウンドトラック／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00165	2,427円	94.11.18	新世界楽曲雑技団SPECIAL BANDの演奏による、『KOF'94』アレンジサウンド集。
電撃CD文庫「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」	メディアワークス	CD：MWCG-0014	3,689円	95.1.31	日本代表チーム、女性格闘家チーム、龍虎の拳チームの3編のドラマを収録。小冊子には競作コミックなどを掲載。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00187	1,456円	95.8.19	22曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00189	2,427円	95.9.21	キャラクターテーマのアレンジほか、13人の声優が歌う「Song of Fighters'95」などのボーカル曲を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ シンフォニックサウンドトラックス／SNK新世界管弦楽団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00220	2,427円	96.7.19	『KOF'94』『KOF'95』から選んだ10曲をオーケストラアレンジ。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00223	1,456円	96.8.21	24曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00225	2,427円	96.9.20	京&庵が歌うボーカル曲、中間デモ曲のメドレーなどを含むアレンジサウンド集。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00230	2,427円	96.11.7	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマを収録。京と庵の宿命の対決が語られる。
K.O.F ダンストラックス／V.A.新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00233 LP：PCJB-0001	2,427円 1,165円	96.11.21	『KOF'96』の楽曲を、ハウス、ポップ、ラップなどのダンスミュージックにアレンジ。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.1 草薙 京／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00268	1,456円	97.7.18	以前に発表された京に関するサウンド&ボイスと、新録の語りを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(2枚組)：PCCB-00273	1,748円	97.8.20	41曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD 草薙 京	SNK	CDシングル	非売品	97.8.	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作されたシングルCD。京が主役のミニドラマを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD 八神 庵	SNK	CDシングル	非売品	97.8.	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作されたシングルCD。庵が主役のミニドラマを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD 不知火 舞／神楽ちづる／キング	SNK	CDシングル	非売品	97.8.	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作されたシングルCD。新・女性格闘家チームが主役のミニドラマを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD 麻宮アテナ／椎 拳崇	SNK	CDシングル	非売品	97.8.	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作されたシングルCD。アテナと拳崇が主役のミニドラマを収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD 矢吹真吾	SNK	CDシングル	非売品	97.8.	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作されたシングルCD。真吾が主役のミニドラマを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 シングルCD ブルー・マリー／山崎竜二／ビリー・カーン	SNK	CDシングル	非売品	97.8.	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作されたシングルCD。'97スペシャルチームが主役のミニドラマを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00279	2,427円	97.9.19	ゲームサウンドのアレンジ曲のほか、「チョイボンゲ音頭」などの新ボーカル曲も収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD ～激突編～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00281	2,427円	97.10.1	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。オーディションで選ばれた小島朋子（ユキ）も出演している。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ドラマCD ～宿命編～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00286	2,427円	97.11.7	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。京と庵、それぞれを主人公としたストーリーが楽しめる。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.5 KOF'97キャラクターズドラマ SPECIAL EDITION／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00292	1,456円	97.12.3	クレーンゲーム「ネオミニ」用景品として製作された6枚のシングルを、1枚にまとめたドラマアルバム。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD（2枚組）：PCCB-00334	1,800円	98.8.19	45曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
K.O.F. THE BEST ―Selected by Characters―／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00324	2,000円	98.9.18	ユキを案内役に、8人のキャラクターがベスト曲やドラマCDの名場面を紹介。新曲「SONG OF FIGHTERS II」も収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00337	2,800円	98.9.18	アテナ（池澤春菜）が歌うボーカル曲を含む、10曲のアレンジサウンドを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00339	2,800円	98.10.7	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。「京vs庵編」「京vs真吾編」が楽しめる。新録「裏ドラナイト」も。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.8 レオナ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00344	1,456円	98.11.18	以前に発表されたレオナに関するサウンド＆ボイスと、新録の語りを収録。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.10 シェルミー／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00357	1,456円	99.2.3	以前に発表されたシェルミーに関するサウンド＆ボイスと、新録の語りを収録。
SNKキャラクターズサウンズコレクションVol.11 八神 庵／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00378	1,800円	99.6.17	以前に発表された庵に関するサウンド＆ボイスと、新録の語りを収録。新世界楽曲雑技団書き下ろしの新曲もあり。
八神 庵オリジナルドラマ 夕陽と月～プロローグ～／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00380	2,800円	99.7.7	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。KOFが開催される前の庵の物語が明かされる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD（2枚組）：PCCB-00387	2,200円	99.8.18	30曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00393	2,800円	99.9.17	生演奏メインのロックと、打ちこみテクノのふたつを柱にアレンジされた14曲のサウンドを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00394	2,800円	99.10.6	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。例年以上に波乱含みの大会が展開する。
ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストアレンジコレクション ～since 94 to 00～／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00014	2,800円	00.6.21	『KOF'99』までのシリーズを代表する9曲を新アレンジ。『KOF2000』のタイトル曲とボイスプロローグも収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 サウンドトラック／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD（2枚組）：SCDC-00035	2,800円	00.8.23	31曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
TVパニックプレゼンツドラマファンディスクVol.3 ザ・キング・オブ・ファイターズ2000／SNK新世界楽曲雑技団	明響社／サイトロン・アンド・アート	CD：TVCD-10003	1,800円	00.8.26	ラジオ番組「ゲムドラナイト」のファンディスク。子安武人をパーソナリティに、ドラマCD本編をより楽しむためのコンテンツを収録。TVパニックのみの限定発売。
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 ドラマCD／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00042	2,800円	00.9.20	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。未放送ストーリーはアテナが主人公。
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00041	2,800円	00.10.12	チームテーマ曲を中心に選ばれた14曲のサウンドをアレンジ収録。
SNKオリジナルベスト ～from KOF2000～／SNK	サイトロンディスク	CD：SCDC-00055	1,800円	00.12.6	『KOF2000』の登場キャラクターに関連したゲーム25タイトルから、名曲と言われる57曲をオリジナル音源で収録。
風雲黙示録 シリーズ					
風雲黙示録／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00181	1,456円	95.6.21	31曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
風雲スーパータッグバトル／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00236	1,456円	96.12.16	20曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
月華の剣士 シリーズ					
～幕末浪漫～ 月華の剣士／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00287	1,456円	97.12.17	35曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
～幕末浪漫～ 月華の剣士 アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00301	2,427円	98.1.21	10曲のサウンドをオーケストラアレンジで楽しめるほか、あかりが歌う数え歌も収録している。
～幕末浪漫～ 月華の剣士 ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00302	2,427円	98.2.4	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。
幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00350	1,800円	98.12.18	26曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ アレンジサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00353	2,800円	99.1.7	フル・オーケストラ組曲「幕末浪漫第二幕」が堪能できるアレンジサウンド集。
幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～ ドラマCD／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00354	2,800円	99.1.7	ラジオ番組での放送分＆未放送分のドラマを収録。響とあかりがくり広げるオマケドラマもあり。
武力 ～BURIKI・ONE～					
武力～BURIKI・ONE～ WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO オリジナルサウンドトラックス／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00379	1,800円	99.6.17	38曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
ネオジオポケット関連作品					
NEO GEO POCKET　キングオブファイターズR-1&R-2／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00381	1,800円	99.7.16	「R-1」「R-2」合わせて48曲のオリジナルサウンドを収録。京&アテナのテーマの携帯電話着メロガイドつき。
NEO GEO POCKET　SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00397	1,800円	99.11.3	17曲のオリジナルサウンドを収録。着メロガイドつき。
頂上決戦　最強ファイターズ　SNK VS. CAPCOM／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00005	1,800円	00.1.21	51曲のオリジナルサウンドを収録。テリー&リュウのテーマの携帯電話着メロガイドつき。
その他					
NEO・GEO　コレクターズBOX	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(3枚)+VHS(2本)：PCCB-00126 CD(3枚)+LD(2枚)：PCCB-00127	14,369円	93.9.17	「餓狼伝説」「餓狼伝説2」「龍虎の拳」のオリジナルサウンドを収録したCD3枚と、ビデオ(LD)のセット。
NEO SELECTION～NEO・GEO格闘技BEST～／SNK新世界楽曲雑技団 ADK SOUND FACTORY	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00141	2,427円	93.12.17	ネオジオ対戦格闘ゲーム6作のアルバムから、アレンジ曲10曲をセレクト。SNKのタイトルは「餓狼伝説」「餓狼伝説2」「龍虎の拳」「サムライスピリッツ」の4つ。
NEO・GEO SUPER LIVE! 1994／新世界楽曲雑技団SPECIAL BAND	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00161	2,427円	94.10.5	「ゲームミュージック・フェスティバル1994」で演奏された11曲を収録。「餓狼伝説」シリーズの楽曲がメイン。
NEO・GEO GALS Vocal Collection／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00219	2,427円	96.6.21	ネオジオ対戦格闘ゲームの女性キャラクターのイメージソングをまとめて収録したアルバム。新ボーカル曲もあり。
NEO・GEO DJ Station／SNK新世界楽曲雑技団 featuring B.O.F	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00244	2,427円	97.1.18	SNKの人気キャラクターで編成された「B.O.F.」によるボーカル曲やドラマをラジオ番組風に収録。
NEO・GEO DJ Station SPECIAL ラジオドラマ編／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00262	2,427円	97.6.4	ネオジオ対戦格闘ゲームのキャラクターがくり広げる7編のドラマを収録。SNK広報の中村&梅本氏も出演している。
NEO・GEO DJ Station Live'98／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(2枚組)：PCCB-00307	3,200円	98.3.18	'98年1月に行なわれたライブの模様を収録。初公開の新曲や、舞台劇の音声などが楽しめる。
NEO・GEO DJ Station in ねおちゅぴ／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00329	2,800円	98.8.5	人気キャラクターによる歌やドラマが、ラジオ番組「ねおちゅぴ」風に展開する。
ザ・キング・オブ・ファイターズ京 オリジナルサウンドトラックス／SNK 夢工房	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(2枚組)：PCCB-00335	1,800円	98.9.18	PSで登場したアドベンチャーゲームのオリジナルサウンド102曲を収録。
NEO・GEO DJ Station2～B.O.F. RETURNS～／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00361	2,800円	99.3.3	おなじみのキャラクターたちが、再結成した「B.O.F.」をめぐってさまざまなドラマ&ボーカルをくり広げる。
NEO・GEO DJ Station LIVE'99／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD(2枚組)：PCCB-00374	3,200円	99.5.19	'99年3月に行なわれたライブの模様を収録。ボーカル曲、舞台劇の音声、バンドによる演奏などが楽しめる。
NEO・GEO GUYS SONG COLLECTION／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00386	2,800円	99.8.18	以前に発表された男性キャラクターのボーカル曲を集めたベスト盤。コング桑田、モンスター前塚が歌う新曲も収録。
TVパニックプレゼンツドラマファンディスクVol.1 NEO・GEO DJ Station in ゲムドラナイト	明響社／サイトロン・アンド・アート	CD：TVCD-10001	1,800円	00.7.10	ラジオ番組「ゲムドラナイト」ファンディスク。麻績村まゆ子をパーソナリティに、ドラマCD本編をより楽しむためのコンテンツを収録。TVパニックのみの限定発売。
NEO・GEO DJ Station in ゲムドラナイト／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00029	2,800円	00.7.19	ラジオ番組での放送分&未放送分のドラマを収録。「NEO・GEO DJ Station LIVE'99」終了後の物語が展開する。
新世界楽曲雑技団ファイナル／SNK新世界楽曲雑技団	サイトロンディスク	CD：SCDC-00061	2,800円	01.1.11	過去のアレンジ曲のなかから、SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」のメンバーが選んだベスト16曲を収録。

ビデオ／LD／DVD

餓狼伝説 シリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
餓狼伝説2ー新たなる闘いー	新声社	VHS：GV-2	5,825円	93.4.1	パーフェクト勝利を目指した対CPU戦攻略、大道芸ありの対2P戦などが楽しめる。
餓狼伝説2～奥義伝承編～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11177 LD：PCLP-00442	4,660円	93.6.25	キャラクターごとのプロフィールや対CPU戦ダイジェストのほか、対戦名勝負、「餓狼伝説2」テレビCFなどを収録。
バトルファイターズ餓狼伝説	キングレコード(スターチャイルド)	VHS：KIVA-171	7,573円	93.7.21	'92年7月にフジテレビ系で放映されたアニメを収録。ストーリーは完全オリジナルとなっている。
バトルファイターズ餓狼伝説2	キングレコード(スターチャイルド)	VHS：KIVA-172	9,515円	93.10.21	'93年7月にフジテレビ系で放映されたアニメの完全バージョン。「餓狼伝説SPECIAL」テレビCF3種類も収録。
バトルファイターズ餓狼伝説／餓狼伝説2	キングレコード(スターチャイルド)	LD(2枚組)：KILA-92～93	9,515円	93.10.21	「バトルファイターズ餓狼伝説」「バトルファイターズ餓狼伝説2」を、レーザーディスク1枚ずつに収録したセット。
餓狼伝説2　最強バトル	新声社	VHS：GV-5	5,825円	93.10.23	'93年夏に開催された「第3回ゲーメスト杯争奪チャンピオンシップ」の模様を収録。
餓狼伝説スペシャル	新声社	VHS：GV-6	6,796円	93.12.11	対CPU戦&対2P戦攻略、連続技、当て身投げコーナーなど、さまざまなコンテンツを収録している。
餓狼伝説スペシャル～超絶武闘会～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11355 LD：PCLP-00494	4,660円	93.12.17	全キャラクターでの攻略法、エンディングなどを収録。
ザ・モーションピクチャー餓狼伝説	ポニーキャニオン	LD：PCLE-00016	9,709円	95.1.20	'94年夏に公開された劇場用アニメを収録。
餓狼伝説3／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11674 LD：PCLP-00556	4,660円	95.6.21	オリジナルドラマ「サウスタウンシアター」と攻略法をキャラクター別に用意。イベント用CFなどの特典映像も。
餓狼伝説3ー遙かなる闘いー	新声社	VHS：GV-18	4,660円	95.7.10	キャラクター紹介、全キャラクターの対CPU戦&対2P戦攻略、連続技などを収録。
餓狼伝説3～最強王座争奪戦～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11692	1,456円	95.7.21	ゲーム誌のライター&編集者と一般プレイヤーとのトーナメント戦の模様を収録。
リアルバウト餓狼伝説／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11853 LD：PCLP-00598	4,660円	96.3.21	テリーのエンディングまでを追う「ストーリープレイ」のほか、連続技、対2P戦攻略、CPUギース攻略などを収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税別価格	発売日	解説
リアルバウト餓狼伝説	新声社	VHS：GV-24	4,660円	96.3.21	ラッシュ攻撃や対2P戦で役立つテクニックのほか、大道芸、全キャラクターのエンディングなどが楽しめる。
リアルバウト餓狼伝説スペシャル／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-12071	4,800円	97.4.18	4人の裏キャラクターを含む、全キャラクターでの対戦プレイや連続技を収録。
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	新声社	VHS：GV-35	4,800円	97.4.18	対2P戦攻略、連続技などのほか、特別企画「スターバウリング」も収録。
龍虎の拳 シリーズ					
龍虎の拳／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11102 LD：PCLP-00421	4,660円	93.4.21	VSモード名勝負、珍プレイ、リョウとロバートのストーリーモードなどを収録している。
バトルスピリッツ龍虎の拳	キングレコード（スターチャイルド）	VHS：KIVA-200 LD：KILA-107	6,602円	94.4.21	'93年12月にフジテレビ系で放映されたオリジナルアニメの特別編集版。
龍虎の拳2	新声社	VHS：GV-8	6,602円	94.4.28	ギースにパーフェクト勝ちするためのパターンを含む対CPU戦&対2P戦攻略などを収録。
龍虎の拳2／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11437 LD：PCLP-00512	4,660円	94.5.20	ゲームキャラクターたちのナレーションにより、対CPU戦&対2P戦攻略や連続技などを紹介する。
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11877 LD：PCLP-00605	4,660円	96.6.5	全キャラクターの対CPU戦&対2P戦攻略、連続技などを収録。
サムライスピリッツ シリーズ					
サムライスピリッツ	新声社	VHS：GV-4	6,796円	93.9.25	全キャラクターでの対CPU戦&対2P戦攻略のほか、大道芸プレイを収録。
サムライスピリッツ～十二剣士烈伝～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11321 LD：PCLP-00487	4,660円	93.11.19	キャラクターごとの攻略法を、それぞれのキャラクターを演じる声優のナレーション入りで紹介。
真サムライスピリッツ／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11590 LD：PCLP-00542	4,660円	95.1.20	「真侍魂活劇」というドラマに沿って、キャラクターごとの攻略法を解説する。
真サムライスピリッツ	新声社	VHS：GV-14	4,660円	95.1.20	秘奥義や黒子といった隠し要素やゲーム攻略法などを収録。
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11804 LD：PCLP-00592	4,660円	96.2.7	各キャラクターの連係技や対2P戦攻略を、それぞれのキャラクターを演じる声優の語りで紹介する。
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	新声社	VHS：GV-21	4,660円	96.2.7	対CPU戦攻略をはじめ、豪快さと威力を重視した連続技や対戦名勝負などを収録。
サムライスピリッツ天草降臨／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-12056 LD：PCLP-00632	4,660円	97.2.5	全キャラクターでの対2P戦必勝法がメインの攻略ビデオ。CPU天草&斬紅郎とのバトルやエンディングも収録。
サムライスピリッツ天草降臨	新声社	VHS：GV-33	4,660円	97.2.5	対2P戦向けの実用的な連続技や戦法などを、100分に渡って紹介。
OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 Vol.1	エニックス	VHS：ENVA-1421 LD：ENLA-1451 DVD：ENBA-1471	6,000円 6,000円 3,800円	99.6.25 99.6.25 99.12.24	キャラクターデザインに七瀬 葵、キャストにゲームと同じ声優陣を起用したOVA。ゲームの設定をベースにしたオリジナルストーリーが展開する。
OVA SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 Vol.2	エニックス	VHS：ENVA-1422 LD：ENLA-1452 DVD：ENBA-1472	6,000円 6,000円 3,800円	99.9.30 99.9.30 99.12.24	
ザ・キング・オブ・ファイターズ シリーズ					
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	新声社	VHS：GV-13	6,311円	94.11.30	攻撃避けやふっとばし攻撃などのシステム解説、連続技、対戦プレイなどを収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11571 LD：PCLP-00539	4,660円	94.12.16	攻略法やエンディングを、チーム別に紹介。チーム別攻略の冒頭には、ミニドラマが収録されている。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	新声社	VHS：GV-20	4,660円	95.10.20	対CPU戦&対2P戦攻略や連続技のほか、アテナのコーナー、エディットチームによるトーナメント戦なども収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11740 LD：PCLP-00575	4,660円	95.10.21	おなじみの声優陣によるドラマ仕立てのナレーションで、対CPU戦&対2P戦攻略法などを紹介。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～最強王座争奪戦～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11767	1,456円	95.11.17	ゲーム雑誌編集部から集まった12チームによるトーナメント戦での対戦映像を収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11970 LD：PCLP-00616	4,660円	96.10.18	対戦テクニックや連続技をチーム別に紹介。声優たちによるオフショット・ドラマも楽しめる。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	新声社	VHS：GV-29	4,660円	96.10.18	対CPU戦&対2P戦攻略、お笑い大道芸、全チームのエンディングなどを110分に渡り収録。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-12198 LD：PCLP-00654	4,660円	97.10.17	連続技とアドヴァンスト・モードでの対戦名勝負がメインの攻略ビデオ。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	新声社	VHS：GV-41	6,500円	97.12.19	全キャラクターを網羅した連続技コーナーほか、対CPU戦攻略、エンディングなどを収録。
草薙 京・八神 庵 キャラクターズムックビデオ～featuring KOF'98～／SNK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-12466 LD：PCLP-00687	4,800円	98.11.6	京と庵のふたりにスポットを当て、CG加工されたイラスト、ゲームの名場面、声優インタビューなどを収録。
その他					
NEO・GEO ギャルズグラフィティ／SNK、ADK	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-11504 LD：PCLP-00519	4,660円	94.9.21	ネオジオ対戦格闘ゲームの女性キャラクター7人が、CG4コマ、人形劇、連続技紹介などに挑戦。千葉麗子も出演。
ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	新声社	VHS：GV-32	2,893円	97.1.30	第10回ゲーメスト大賞のベスト10や、過去の大賞作品を紹介。『KOF'96』『リアルバウト餓狼伝説』が収録されている。
NEO・GEO DJ Station LIVE'99／SNK新世界楽曲雑技団	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	VHS：PCVP-12619 LD：PCLP-00703	4,800円	99.6.2	'99年3月に開催されたライブの映像を120分に凝縮。歌はもちろん、舞台劇や会場の熱気も存分に堪能できる。

THE ENCYCLOPEDIA OF SNK HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

SNK対戦格闘ゲーム 大★事★典

SNK対戦格闘ゲームに登場したキャラクターや用語の数々を、事典形式でまとめて解説しよう。このコーナーを読めば、各キャラクターのプロフィールから、ストーリー、裏話まで、さまざまな情報が得られるはずだ。なかには本邦初公開となる㊙データも。文字の小ささにめげず、スミからスミまで読破してほしい。

事典を読む前に

◆キャラクターの項では、作品名のうしろに、おもにどのような役割でそのタイトルに登場したかを表すアイコンをつけている。それぞれの意味は以下のとおり。

- [バトル]……操作キャラクター、またはCPU専用キャラクター
- [演出]……登場シーン、勝利シーン、技の演出などに登場するキャラクター、またはストライカー専用キャラクター
- [デモ]……ストーリーデモに登場するキャラクター
- [背景]……背景に登場するキャラクター
- [設定]……設定としてのみ存在するキャラクター

◆特定の作品でプロフィールの追加・変更が行なわれた場合は、*NEW DATA* という形で新しい情報を記してある。

◆プロフィールに使われている単位は、1寸=約3cm、1尺=約30cm、1インチ=約2.5cm、1貫目=約3.7kg、1ポンド=約453グラム。

あ行

アースクェイク【人物・♂】

流派：我流忍術／武器銘：FUJIYAMA／生年月日：1759年7月25日／年齢：29歳／身長：112インチ／体重：1380ポンド／血ノ型：A型／出生地：アメリカ・テキサス／趣向：財宝集め／宝物：いままで集めた財宝全部／好きなもの：自分より太ったヤツ／嫌いなもの：やせたヤツ／家族構成：5人の子分たち／コンプレックス：オバチャン顔（ハクをつけるために顔にイレズミをしている）／剣の道についてどう考えている？：ジャマなヤツをぶっ殺すだけのもの

■サムライスピリッツ [バトル]

甲賀流忍術を使う、貪欲で利己的な盗賊。天草が起こした異変のどさくさに、世界中からお宝を奪おうと画策している。ガルフォードとはかつて同じ師のもとで忍術修行に励んだ仲だが、早々に見切りをつけてアメリカに帰ったアースクェイクは、彼のことをすっかり忘れていたという。

■真サムライスピリッツ [バトル]

NEW DATA 年齢：30歳／特技：忍術／尊敬する人：いない

盗賊稼業をつづけていたところ、邪悪な意識が「指示した者を殺すたびに金塊をくれてやろう」と語りかけてきた。直後に空から降ってきた大量の金塊を見て、サムライたちを狩る決意をする。

■サムライスピリッツ天草降臨 [デモ]

幻十郎のエンディングに登場。ミヅキの呼びかけに応じて、幻十郎を仲間として迎えにきたようだ。

■侍魂 [背景]

サンフランシスコ港（フィールド移行後）にて、寝転がっている。

アースクェイクの子分【人物・♂】

■サムライスピリッツ [デモ]

アースクェイクのエンディングにて、どこから集めたのか、お宝をごっそり持ってくる。

■真サムライスピリッツ [デモ]

アースクェイクのエンディングでは、親分ともども二度と帰れない魔界への穴に飛びこんでしまった。アースクェイクのホームステージの背景にも登場。

■侍魂 [背景]

サンフランシスコ港（フィールド移行後）で、剣士たちに声援を送っている。

アーノルド・セバスチャン【人物・♂】

■餓狼 MARK OF THE WOLVES [設定]

ハインライン家の執事であり、テリーにキング・オブ・ファイターズの招待状を送った人物。

暁丸（あかつきまる）【人物・♂】

本名：矢野正治／格闘スタイル：相撲／生年月日：1971年1月2日／年齢：28歳／身長：210cm／体重：170kg／血液型：B型／国籍：日本／職業：力士／格闘技歴：相撲／趣味：ドライブ／好きな食べ物：するめ、うに／好きな色：紫／嫌いなもの：カエル

■武力 ～BURIKI・ONE～ [バトル]

関脇を務める現役力士。豪快な取り口で人気を博しているが、ややムラがあることでも有名。いったんは招待選手としての出場要請を断ったものの、相撲抜きで最強が決まることへの反発と、腕を試したいという一心から地区予選に参加した。

暁（あかつき） 武蔵（むさし）【人物・♂】

流派：二天一流 改／武器：大小の刀（無銘）／生年月日：天正12年 月日不詳／年齢：外見年齢35歳／身長：6尺6寸／体重：34貫目／趣向：仏像彫り／宝物：なし／好き：兵法／嫌い：ムダ／家族構成：すでに亡し／シンボルアイテム：梵字、二刀流

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 [バトル]

江戸時代初期にその名をとどろかせた剣豪、宮本武蔵の復活した姿。自分の能力を存分に発揮できる“戦乱の世”に生まれなかったことに対する無念の思いを利用され、嘉神の手により現世によみがえった。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士（ネオジオCD、DC版） [バトル]

アーケード版では、前作から削除された唯一の操作キャラクターだが、ネオジオCD&DC版で復活。

アクセル・ホーク【人物・♂】

格闘スタイル：ボクシング／生年月日：1954年6月13日／年齢：38歳／身長：196cm／体重：125kg／血液型：AB型／出身地：アメリカ／趣味：ラジコン／大切なもの：お母さん／好きな食べ物：すいか／好きな音楽：ゴスペル／嫌いなもの：ネズミ／得意スポーツ：野球

■餓狼伝説2 [バトル]

クラウザーの配下である三闘士のひとり。ヘビー級チャンピオンまでのぼりつめたのちにボクシング界から引退したが、結局はたぎる血を抑えきれず、クラウザーのもとで闘いの日々を送っている。気性は獰猛だが、母親にだけは頭が上がらない。

■餓狼伝説SP [バトル]

「餓狼伝説」のマイケル・マックスからトルネードアッパーを伝授された。ふたりの関係は不明。

■餓狼伝説3 [デモ]

ボブのエンディングにて、フランコとビールの飲みくらべをしている。

アケビ【人物・♀】

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 [設定]

陀流磨のガールフレンド。佐渡にいる。

あざみ【人物・♀】

■サムライスピリッツ [デモ]

幻庵の妻。幻庵と同じく魔道に生きる一族の者で、闘いにおもむく夫を涙ながらに送り出す。ゲーム中では、幻庵のエンディングに登場。

■真サムライスピリッツ [デモ]

ふたたび幻庵のエンディングに登場。夫を慕う彼女の姿は涙もの。

麻宮（あさみや）アテナ【人物・♀】

格闘スタイル：超能力＋中国拳法／誕生日：3月14日／年齢：17歳／身長：163cm／体重：50kg／血液型：B型／出身地：日本／趣味：星占い／大切なもの：ピーターラビットのティーセット／好きな食べ物：いちご大福／嫌いなもの：バッタ／得意スポーツ：ラクロス

■KOF'94 [バトル]

もともとは、プレイ中に歌が流れるゲームとして話題になった横スクロールアクション『サイコソルジャー』の1Pキャラクター。現役の女子高生だが、ふだんは中国の鎮　元斎のもとでサイキックソルジャーとして修行している。その修行の成果を試すべく、師匠の鎮と修行仲間の拳崇の3人でチームを組み、大会に参加することになった。

■KOF'95 [バトル]

NEW DATA 年齢：18歳／3サイズ：B83・W57・H82

修行中に感じ取った邪悪な気が、死んだはずのルガールのものであると確信。その野望を阻止するべく、大会への出場を決意する。コスチュームは、『KOF'94』のものよりソデなどがやや短くなった。

■KOF'96 [バトル]

NEW DATA 体重：49kg

今回のKOFは公式大会ということから、純粋に腕試しができると考え、あまり乗り気ではなかった鎮を拳崇とふたりで説得して出場を果たす。また、本格的にアイドルデビューしたようで、ホームステージではライブツアーを宣伝する看板が飾られている。生足がまぶしいコスチュームは、よくスカートにまちがわれるが、一応キュロットという設定。

■KOF'97 [バトル]

前大会があまりに大きなイベントと化したため、今回は出場を見合わせていたが、そんな折り、足に障害を持つ女の子から「あなたの闘う姿に勇気づけられました」という内容のファンレターが届く。それを読み、自分たちが闘うことが誰かの役に立つならばと、鎮に大会への出場を頼みこんだ。

■KOF'98 [バトル]

NEW DATA 大切なもの：ピーターラビットのティーセット、ファンからもらった手紙／好きな食べ物：いちご大福、チュロス

『KOF2000』における韓国チームのストーリーで、アテナファンクラブの会員がジョンに向かって言った“数年前のKOFで着ていたナースっぽいコスチューム”とは、この年のDボタンカラーと思われる。

■KOF'99 [バトル]

NEW DATA 好きな食べもの：いちご大福、さくら大福

髪をボブカットにしたうえ、ショートパンツにヘソ出しルックというコスチュームに大胆変身。鎮の意向で大会に出場することになった。

■KOF2000 [バトル]

NEW DATA 趣味：ホームページ作り／好きな食べもの：もみじまんじゅう

コスチュームはチャイナ風。「闘わせることで、飽和状態にある包の超能力を解放させる」という鎮の提案にしたがい、KOFに出場することにした。

麻宮（あさみや）アテナSP【人物・♀】

■KOF'99（DC版） [演出]

セーラー服のまま闘う、エキストラストライカー専用のアテナ。

アスラ【人物・♂】

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 [バトル]

●修羅

武器銘：7つの古代武器／身長：5尺9寸（推定）／体重：17貫目（推定）／嫌いなもの：壊帝ユガに関するものすべて

太古の昔、突然魔界に現れた謎の男。7種類の古代武器を召還でき、その卓抜した剣技によって魔界を荒らしまわったが、壊帝ユガに敗れて封印されていた。しかし、ユガが倒されたために封印が弱まり、復活をとげる。目的はユガへの復讐。

●羅刹（反面のアスラ）

武器銘：Vimukti（ヴィムクティ）／身長：5尺9寸（推定）／体重：17貫目（推定）／出生地：魔界／趣向：秘術と剣術を合わせた戦闘術研究／宝物：Vimukti／好きなもの：色／嫌いなもの：アスラ／尊敬する人：壊帝ユガ／家族構成：壊帝ユガ／複合感情：アスラの存在／剣の道について：君主に忠誠を示す方法

壊帝ユガの二子反面の秘術により誕生した、もうひとりのアスラ。ユガに絶対の忠誠を誓っているが、彼自身は非常に慈悲深い心を持つ。似たような境遇にある色に想いを寄せている好青年。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 [デモ]

命のエンディングに登場。本作のアスラは、前作で言うところの“反面のアスラ”だと思われる。

アテナ【人物・♀】

■KOF2000 [演出]

アテナのアナザーストライカーで、本来は、横スクロールアクション『アテナ』の主人公。麻宮アテナの御先祖様かもしれない女性。

アナザー庵（いおり）【人物・♂】

■KOF2000 [演出]

庵のマニアックストライカー。庵が別の服装で登場したのは、これがはじめて。

アナザーK'（ケイダッシュ）【人物・♂】

■KOF2000 [演出]

K'のアナザーストライカー。黒髪にオールバックと、なかなかシブイ外見を持つ。

アナザー紅丸（べにまる）【人物・♂】

■KOF2000 [演出]

紅丸のアナザーストライカー。髪をおろし、生足を見せるなど、目立ちたがり屋の彼らしい。

アナザーロバート【人物・♂】

■KOF2000 [演出]

ロバートのアナザーストライカー。道着を着たロバートと言ってるが、ようはヒビ〇・ダ〇。

天草四郎時貞（あまくさしろうときさだ）【人物・♂】

流派：不明／武器銘：ガダマーの宝珠／生年月日：？／年齢：？／身長：？／体重：？／血ノ型：？／出生地：？／趣向：人間の暗黒面を誘い、魔界に引きずりこむこと／宝物：昔、ただひとり愛した女性の頭骨／好きなもの：人間の邪悪な魂／嫌いなもの：陰のない人間／家族構成：？／コンプレックス：己の心の奥底に、ほんのひとにぎりの良心があること／剣の道についてどう考えている？：人間の持つ魔性を呼び起こすきっかけ

■サムライスピリッツ [バトル]

かつて島原にて乱を起こすも、幕府軍に敗れて斬首された人物。憎しみと未練から成仏できずに闇をさまよっていたが、暗黒神アンブロジァと契約を結んで150年ぶりに現世に舞いもどり、各地に厄災や混乱を引き起こしていった。復活のさいには服部半蔵の息子、真蔵の肉体を乗っ取っている。

■真サムライスピリッツ [デモ]

NEW DATA 特技：聖書の暗唱／尊敬する人：アンブロジァ

人としての心に目覚め、ミヅキ討伐を目指すさまざまな人物を陰から助けようとする。覇王丸などの途中デモでは、ミヅキによる攻撃で真蔵の姿にもどるが、天草の魂が滅したのかは不明。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル
NEW DATA 身長:6尺
みずからを聖なる肉体へと高めるため、魂の解放と称し人間を殺しつづけていた。そこに、無限の力を持つ鬼のウワサを聞き、その力を手にせんと鬼を殺す旅に出る。「サムスピ」で討ち取られたかに見えたが、いまだ現世をさまよっていた様子。
■サムライスピリッツ天草降臨 バトル
●天草・善
NEW DATA 趣向:化粧/好きなもの:美しいもの(ただし天草の美的センスにかなったもののみ)/嫌いなもの:みにくいもの(ただし天草の美的センスからはずれたもののみ)/尊敬する人:いない/コンプレックス:己が生み出してしまった悪の心/剣の道についてどう考えている?:みずからの過ちをつぐなうための手段
操作キャラクターの天草。闇の魂を持つ天草・悪を倒してひとつの存在にもどるために、魔城を目指す。「サムスピ」で討ち倒されてから、魂が「善」と「悪」のふたつに別れてしまった模様。
●天草・悪
NEW DATA 宝物:自分/好きなもの:人間の、苦しみもがく姿/嫌いなもの:人々の幸せ/尊敬する人:自分/コンプレックス:精神がふたつにわかれたため、なくなった/剣の道についてどう考えている?:……快……感……
対CPU戦で敵として登場する天草。目的は全世界を征服し、理想郷を創り上げること。そのために魔界から斬紅郎の魂を召還するが、圧倒的な力を持って復活した斬紅郎を制御できず、ふたたび魔界へと幽閉。現在は、斬紅郎をあやつれるだけの力を得んと、魔城を用いて人々の魂を吸収している。

天野　漂（あまの ひょう）【人物・♂】
流派:我流喧嘩矢倉/武器:木刀「男前」/生年月日:天保6年4月14日/年齢:28歳/身長:6尺/体重:16貫目/趣向:将棋、博打/宝物:と金の煙草入れ/好き:酒と女と喧嘩/嫌い:風流を解さない野郎/家族構成:不明/シンボルアイテム:桜、と金
■~幕末浪漫~ 月華の剣士 バトル
粋を愛する遊び人。風の吹くまま気まぐれに暮らしていたが、神木の万年桜が散りはじめていることに気づき、その原因を探るために腰を上げた。たまに着物の裾から見えるフンドシが色気を感じさせる"いい男"で、酒と女と喧嘩が身上。敗北時には誰かしら懸意の女性の名前を叫ぶが、その数なんと11人にもおよぶ天晴れな遊び人ぶり。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
NEW DATA 年齢:29歳/体重:20貫目/利き腕:左
ある日、ふとした事情で愛刀「男前」の切れ味が落ちていることに気づき、「男前」を鍛えた旧友の高嶺源蔵を訪ねる。しかし、すでに彼は亡くなっており、その娘である響も行方が知れなかった。不審に思った天野は、響を捜すためにふらり旅に出ることに。なお、じつは仕込み刀であった木刀「男前」の真の姿は、防御不可斬りで拝むことができる。

綾女（あやめ）【人物・♀】
■サムライスピリッツ・真サムライスピリッツ 設定
ガルフォードとアースクェイクの師匠である元・甲賀のくノ一。かつて半蔵の師匠にあたる伊賀忍と恋仲になり、甲賀を抜けて、彼の妻となった。

アリス・クライスラー【人物・♀】
■リアルバウト餓狼伝説 デモ
キムのエンディングにて、空港で彼を出迎える少女。頭に大きな赤いリボンをつけているのが特徴。もともとは「餓狼伝説3」のボツキャラクターで、当時の設定は"テリーにあこがれるキムの門弟"。

アルバート・ガルシア【人物・♂】
■龍虎の拳 設定
ロバートの父親にして、一代でガルシア財団を築き上げた実業家。タクマとは親友で、ロバートに極限流空手を習わせるべく口添えをした。
■龍虎の拳2 背景
ロバートのホームステージにて、玄関前でくり広げられる闘いを2階の窓からひそかにのぞいている。
■龍虎の拳 外伝 設定
息子の放蕩ぶりに業を煮やしてか、カーマンにロバートを本国に連れもどすよう命じる。

アルフレッド【人物・♂】
格闘スタイル:我流(父親ゆずりのマーシャルアーツがベース。しかし、パワー不足をおぎなうため手刀をメインにし、空を切り裂いて攻撃力に換えるなど、天性のセンスによるところが大きい)/生年月日:1980年5月25日/年齢:18歳/身長:176cm/体重:65kg/血液型:A型/国籍:アメリカ/職業:冒険家になるつもり……(父と世話になっているじじい「ジョン」の影響)/趣味:バードウォッチング/大切なもの:愛機/好きな食べ物:果物全般、ジャパニーズティ「お茶」/好きな音楽:ジョン・ウィリアムズ/嫌いなもの:船、車(なぜか酔う)/得意スポーツ:スカイダイビング/特技:曲芸飛行
■リアルバウト餓狼伝説SP DOMINATED MIND バトル
ホワイトによって荒らされた故郷を取りもどすため、英雄テリーにならい単身立ち向かう少年。幼少時にジョンと複葉機に乗り、領空侵犯で戦闘機に追いかけられて以来、空の魅力にとりつかれた。生まれついての飛行センスを活かした独自の格闘スタイルで闘う。
■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
CPU専用の乱入キャラクター。その乱入シーンは、飛行機ごとステージに墜落するという豪快なもの。
■KOF'99(DC版) 演出
エキストラストライカーとして、「KOF」シリーズに初登場を果たす。

荒れ狂う稲光のシェルミー（あれくるういなびかり）【人物・♀】
■KOF'97 バトル
雷をつかさどるオロチ四天王のひとりで、シェルミーの本当の姿。つかみどころのない性格をしているのは表の顔と同じだが、オロチの力を解放した彼女の場合、その奥に宿しているのは強い殺意のみ。
■KOF'98 バトル
前作同様、通常のシェルミーとくらべて、声色も無邪気さが消えドスのきいたものになる。ただし、クリスとの対戦前デモだけは妙に明るい。

アンディ・ボガード【人物・♂】
■餓狼伝説 バトル
テリー・ボガードの弟。9歳のときに養父のジェフをギースに殺され、そのカタキを討つ力を身につけるべく、日本に渡り骨法を学ぶ。故郷のサウスタウンでギースがキング・オブ・ファイターズを開催することを知り、それに出場するため10年ぶりにアメリカに帰ってきた。なお、企画段階では彼のほうが兄だったことは、いまとなっては公然の秘密である。
■餓狼伝説2 バトル
格闘スタイル:骨法/生年月日:1972年8月16日/年齢:21歳/身長:171cm/体重:69kg/血液型:A型/出身地:アメリカ/趣味:修行/大切なもの:修行時代の記念写真(師匠の不知火半蔵と一緒に写っている)/好きな食べ物:納豆スパゲティ/好きな音楽:静寂/嫌いなもの:犬/得意スポーツ:ショートトラック
ふたたび日本での修行に明け暮れていたある日、差出人不明のキング・オブ・ザ・ファイターズの招待状が届く。ギース亡き今、いったい誰の仕業なのかを確認すべく出場を決意。このあたりから兄とは正反対のストイックな性格が確立されはじめた。
■餓狼伝説SP バトル
それまではテリーのことを「兄貴」と呼んでいたのが、本作から「兄さん」と呼ぶようになった。
■餓狼伝説3 バトル
NEW DATA 年齢:22歳/職業:不知火流体術師範/特技:断食
毎日のように不知火道場の女生徒たちから言い寄られて、舞との仲がギクシャクしていたところ、リチャードからパオパオカフェ2号店をオープンするという手紙が届く。店のあるサウスタウンへ舞と一緒に出向くが、街に流れる不穏な空気に気づき、その原因を探るべく、舞に黙って闘うことにした。
■リアルバウト餓狼伝説 バトル
秘伝書騒動後、日本の不知火道場で黙々と修行を積んでいたが、じつは生きていたギースがキング・オブ・ファイターズを開くことを知り、胸のケガをおして大会に参戦する。なお、アンディと舞が開いている不知火道場は、河口湖湖畔にあるらしい。
■リアルバウト餓狼伝説SP バトル
NEW DATA 年齢:24歳/体重:67kg
兄・テリーとの対戦を求め、闘いにおもむいた。
■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
NEW DATA 身長:172cm
潜在能力が「男打弾」という強烈な名前の技に変わった。また、前髪が薄いと言われることが多かったが、舞のエンディングでは、彼女も少なからずアンディの髪を気にしていることがわかる。
■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル
日本に渡り骨法を習得。テリーとの約束の日を迎え、師に別れも告げずサウスタウンへ向かった。
■餓狼 MARK OF THE WOLVES デモ
北斗丸のエンディングに少しだけ登場。舞との仲は結局どうなったのだろうか?
■KOF'94 バトル
NEW DATA 年齢:22歳 ※これ以外のデータは基本的に「餓狼伝説2」のときと同じ
裏にあやしい影を感じつつもKOFへと乗りこむ。舞が出場していることも気にかかっている様子。
■KOF'95 バトル
NEW DATA 年齢:23歳
地中海の小島での修行中に届いた招待状で今年もKOFが開かれることを知り、出場を決意。大会の開催を先に知った舞が「どうせアンディはあなたたちと組むんでしょ!」とふてくされて旅立ったことをジョーから聞き、あとで彼女をなだめなければならないのかと、少し気を落としている。
■KOF'96 バトル
舞よりも先に招待状を受け取れたため、もめないようにと早々にテリー&ジョーとのチームでKOFへの出場を決定。しかし、やはり舞は相当怒ったらしい。
■KOF'97 バトル
ジョーにKOF出場をしつこくせがまれてもまったくその気はなかったのだが、養父・ジェフの墓参りで再会したテリーがジョーの案に乗ったため、しぶしぶ承知することに。舞との対戦前デモでは、ウェディングドレス姿の彼女に結婚をせまられる。
■KOF'98 バトル
衣装が変更され、胴当てをつけるようになった。
■KOF'99 バトル
NEW DATA 身長:172cm/体重:67kg
1チーム4人制になったため、チームメンバーに舞を迎え入れた。背が1cm伸びたが、舞も1cm伸びたため、相変わらず身長差はたったの7cmしかない。
■KOF2000 バトル
前大会直後に姿を消したテリーを捜すためにジョーと相談していたところ、通りで謎の爆発が起こる。駆けつけた現場で、マリー、そして行方を捜していたテリーとたてつづけに再会。爆発の原因となったバイクの持ち主、マリーから前後の事情を聞き、彼女の調査に協力するためマリーを加えたチームでのKOF出場を決めた。しかし、それには舞をはずさなければならないと気づき、すっかりうろたえる。

アントニオ【イヌ】
■餓狼伝説3/リアルバウト餓狼伝説 演出
マリーの飼い犬。イングリッシュ・ポインターで、愛称はアントン。マリーの対戦前に登場し、彼女が放り投げた革ジャンをくわえて走り去る。
■リアルバウト餓狼伝説SP 演出
テリーvsマリーの対戦前デモでは、ウッキーと遊んでいる。マリーの勝利ポーズにも登場。
■KOF'97 '98 '99 2000 演出
マリーの勝利ポーズで彼女に駆け寄ってくる。また、マリーが1番手なら、革ジャンをくわえて去る。

アンノウン【人物】
■KOF2000 演出
香澄のマニアックストライカー。顔にシャドウがかかっているが、誰がどう見ても藤堂○白。

アンブロジァ【魔】
■サムライスピリッツ 設定
ありとあらゆる方法で現世に災いを起こしている暗黒神。人間への復讐心に染まっていた天草を現世に送り、みずからを復活させるように命じた。
■真サムライスピリッツ 背景
ミヅキを使って現世への復活をたくらむ。ゲーム中では、ミヅキのホームステージにある巨大な瞳のなかで胎児の姿をして眠っている。なお、兇神化にはパレンケストーンとタンジルストーンの力が必要。

イーグル【人物・♂】
本名:マックス・イーグル/格闘スタイル:プロレス(アックスは父親からマスター)/使用武器:ヘラクレス・アックス/誕生日:2月3日/年齢:25歳/身長:198cm/体重:113kg/血液型:AB型/国籍:アメリカ/職業:SWF所属レスラー/趣味:登山/大切なもの:アメリカンスピリット/好きな食べ物:フライドチキン/嫌いなもの:女々しいヤツ/得意スポーツ:アメリカンフットボール/特技:カード(とくにポーカー)/家族構成:父、母、兄の4人家族だったが、現在はひとり身/自分を動物にたとえるなら:鷹
■風雲黙示録 バトル
過激さがウリのプロレス団体「SWF」の花形プロレスラー。獣神武闘会開催を表明した獅子王の姿に、生き別れとなった兄の面影を感じ、真偽を確かめるために獣神武闘会に参加した。
■風雲スーパータッグバトル バトル
NEW DATA 年齢:26歳/身長:192cm/体重:103kg/大切なもの:最近できた彼女/嫌いなもの:自分自身の弱さ
獣神武闘会で獅子王が兄である確証は得られず、今度こそと裏獣神武闘会への出場を決意。

伊賀忍軍【組織】
流派:伊賀流忍術/刀銘:無銘 忍者刀/年齢:16~50歳/所在地:出羽山中
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
半蔵が統帥する忍者集団。幕府からの命を受けた半蔵を手助けすべく、単独で動き出した。

十六夜夜血（いざなぎやち）【人物・♂】
流派:呪祖道弦流/刀銘:落黄泉(オチヨミ)/年齢:20歳/身長:176cm/体重:65kg/趣向:血祭り/嫌悪:作り笑い/所在地:是街街
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
是街街をとりしきる侠客集団の表頭。他人の苦痛や血を見ることに快楽を覚えており、そのためならば仕事や手段は選ばない。より多くの人間の苦痛をおがむために、覇業三刃衆の地位を狙っている。

一条あかり（いちじょう）【人物・♀】
流派:一条流陰陽術(見習い)/武器:幣帛「明暗」/生年月日:嘉永3年9月26日/年齢:13歳/身長:4尺6寸/体重:計測できず/趣向:鈴収集、昼寝/宝物:エングリッシュの辞書/好き:勉学/嫌い:おまんじゅう、お茶/家族構成:祖父・道境、父・幻鏡、母・光明、姉・ひかり、兄・道唐、居候・神崎十三/シンボルアイテム:御札と幣帛、リボン
■~幕末浪漫~ 月華の剣士 バトル
陰陽術を駆使して闘う少女。地獄門の異変を感じ取った父・幻鏡に調査を命じられて旅立つが、「調査だけ」という父親の言葉を聞きもせず、自分だけで元凶を取りのぞこうと考えている。性格は明るく、活発。そして無鉄砲で、負けず嫌い。そのため、ものごとに対して背伸びをする傾向があり、居候の十三にも世話を焼いては何かとお姉さんぶっている。また、勉学が好きで、最近は「エングリッシュ」に凝っているが、本の読みすぎで目が悪い。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
NEW DATA 年齢:14歳/利き腕:右/シンボルアイテム:御札と幣帛
姉のひかりが病に倒れてしまう。そんなとき父の「地獄門がな……」という言葉を聞き、原因が地獄門にあると勝手に思いこみ家を飛び出した。前作でも挑発時に"嫌いな"まんじゅうを食べていたが、「あ~、おまんじゅうコワイコワイ」のセリフが加わり、明らかに落語「饅頭こわい」と同じ意味の"嫌い"(ようするに好き)であることが判明。ちなみに、ひかりが倒れた理由は単なる風邪。

一条あか狸（いちじょうあかり）【人物・♀?】
■~幕末浪漫~ 月華の剣士(PS版) バトル
タヌキのポン太があかりに化けた姿。その目的はただのイタズラ。

一条幻鏡（いちじょうげんぼう）【人物・♂】
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ
あかりの父。あかりのエンディングで、十三と"あかりに化けた人形"に怒鳴りまくる。

一条ひかり（いちじょう）【人物・♀】
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ
あかりの姉。あかりのエンディングに登場。顔のアップを見たいのであれば、十三のエンディングで。

イトカツ【テン】
■餓狼 MARK OF THE WOLVES 演出
ほたるの友だちのテン(イタチ科の動物)。イトカツという名は、ほたる担当の開発スタッフから取ったものらしい。

イワン・ソコロフ【人物・♂】
格闘スタイル:レスリング/生年月日:1972年8月20日/年齢:27歳/身長:175cm/体重:82kg/血液型:AB型/国籍:ロシア/職業:教師/格闘技歴:レスリング、柔術、サンボ/趣味:手紙を書くこと/好きな色:臙脂色/好きな食べ物:ピロシキ/嫌いなもの:日光
■武力 ~BURIKI・ONE~ バトル
レスリングフリースタイル87kg級のオリンピック金メダリスト。ロシアレスリング協会の要請を受け、地方予選から参加した。とつとつとした語り口や、関節技をかける前に浮かべる薄笑いなどから、他人にやや得体の知れない印象を与えてしまう人物。

インタビュアー【人物・♂】
■武力 ~BURIKI・ONE~ デモ
エンディングに登場。「よくさわやかにインタビューできますね」という問いに、「それが司会者の使命ですから」と答えたインタビュアーの鑑。

ヴァネッサ【人物・♀】
格闘スタイル:ボクシング/誕生日:1月9日/年齢:30歳/身長:182cm/体重:67kg/血液型:B型/出身地:不明/職業:表向きは主婦、じつはエージェント/趣味:貯金/大切なもの:結婚指輪/好きな食べ物:ビール/嫌いなもの:優柔不断な人/得意スポーツ:ひとどおりこなす/性格:白黒ハッキリしないと機嫌が悪くなる

■KOF'99(DC版) 演出
エキストラストライカーとして登場。ヘソは出すがネクタイはきっちり締めるという、謎の30代女性。
■KOF2000 バトル
NEW DATA 趣味：貯金、通信販売／嫌いなもの：優柔不断な人、幽霊
さっぱりした性格の30代の美女。表向き、招待選手としてK'たちとチームを組み大会に出場する。しかしその正体は、ハイデルンの傭兵部隊に関わるエージェントで、K'とマキシマのふたりに近づいたのは、彼らを捕らえるための作戦の一環。なお、ほかの女性キャラクターとの対戦前には、「若いわねぇ……」というセリフを吐く。

ウィップ【人物・♀】
格闘スタイル：操鞭術＋ハイデルン流暗殺術／誕生日：10月12日／年齢：16歳／身長：173cm／体重：59kg／血液型：O型／3サイズ：B?・W?・H?／出身地：不明／趣味：なし／大切なもの：ウッドドゥ(ムチの名前)／好きな食べ物：はちみつ／嫌いなもの：天使、インターネットの悪口、堕落／得意スポーツ：なし
■KOF'99 バトル
ハイデルンひきいる傭兵部隊の女兵士。アックス小隊に属していたが、KOFへの潜入調査を行なうのに不足している人員を補充するため、ラルフたちの隊に編入された。「ウィップ」というコードネームは、彼女の武器を見てクラークがつけたもの(ラルフは「ムチ子」と呼んでいる)。なお、もともとはネスツの一員だったが、組織の手により本来とは別の記憶を植えつけられていることに気づき、真相を探るために組織から離反。現在は素性を隠して生きている。
■KOF2000 バトル
NEW DATA 嫌いなもの：容量不足、技へつり
ラルフたちとKOFに出場。決勝戦直後のアクシデントで消息不明となるが、姿を消したのはK'たちと合流し、ネスツに対して何らかの行動を起こすためと見られている。なお、嫌いなものにある「技へつり」とは、技の種類を少しずつケズるという意味。

ヴォルフガング・クラウザー【人物・♂】
格闘スタイル：総合格闘術／生年月日：不明／年齢：不明／身長：200cm／体重：145kg／血液型：A型／出身地：ドイツ／趣味：中世の骨董品収集／大切なもの：騎士道精神／好きな食べ物：なんでも／好きな音楽：クラシック／嫌いなもの：虚栄、虚構／得意スポーツ：スポーツに興味はないが、やれば何でもできる
■餓狼伝説2 バトル
ギースですらその存在を恐れていた、暗黒界の帝王。ギースを倒して表社会をも征服しようともくろんでいたが、彼が死んだため方針を変更。キング・オブ・ザ・ファイターズを開催し、その優勝者を倒して表社会にみずからの力を誇示しようとする。
■餓狼伝説SP バトル
ギースと腹ちがいの兄弟であることが判明。
■リアルバウト餓狼伝説SP バトル
NEW DATA 職業：シュトロハイム城・城主／好きな食べ物：血のしたたるステーキ／特技：ギャンブル全般(意外とセコイ)
以下の設定が追加された。――ヨーロッパの歴史の陰にその一族ありと言われる、シュトロハイム家の当主。格闘技は肉体を用いて表現する芸術と考えており、自分こそモーツァルトなどと並ぶ天才だと断言。極上の作品を求め、強敵を探しつづけている。
■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
新参者のリックと香緋を小物あつかいしている。
■KOF'94 デモ
餓狼伝説チームのエンディングにて、テリーたちを倒すのは自分しかいないと、その存在をアピール。
■KOF'96 バトル
※データは基本的に『餓狼伝説2』のときと同じ
ギースやMr.ビッグとともにKOFへと招待を受ける。純粋な格闘大会であるはずの今回のKOFへの出場をギースが承諾したと知り、その真意を探るためにみずからも参加を表明した。

ウッキー【サル】
■餓狼伝説3 背景
テリーのペットである小ザル。テリーのホームステージではラジカセのボタンを押してBGMを鳴らしたり、ちょこまか踊るなど、芸達者なところを見せる。
■リアルバウト餓狼伝説SP デモ
テリーの勝利ポーズや、テリーvsマリーの対戦前デモに登場。スタッフロールでは、テリーにかわってパワーゲイザーを放つ。
■餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定
現在、家出中。
■KOF'99 演出
テリーの勝利ポーズにて、テリーの肩口にいきなり登場。頭をなでられてご満悦。

エリザヴェート【人物・♀】
■真サムライスピリッツ デモ
皇帝の娘。ズィーガーのエンディングでは、魔物から助けてくれたズィーガーに好意を抱く。

エリザベス【人物・♀】
■KOF'95 背景
キングが経営するバーのウェイトレス。ふたりいるうち、深緑の制服を着ているほうが彼女。女性格闘家チームのステージに登場するが、この時点では名前が明らかにされていない。女性格闘家チームのキャラクターが勝利するとトレイを放り出して喜び、負けると悲しむ。
■KOF'96 背景
新・女性格闘家チームのホームステージ(バー・イリュージョン)で給仕をしながら観戦中。藤堂竜白が香澄を応援しているときは、すわって休憩をとる。
■KOF'97 背景
CHINAステージの左側で試合を観戦。エリザベスという名前と、サリーと双子であることが判明した。
■KOF'98 演出
C or D ボタンカラーのキングの登場シーン(1番手のときのみ)や勝利ポーズにて、ワインを運んでくる。
■KOF'99 演出
B ボタンカラーのキングが1番手のとき、その登場シーンでワインをトレイに乗せて運んでくる。

お侍【人物・♂】
本名：鈴木／流派：防人式槍術／刀銘：直槍(スヤリ)／年齢：35歳／身長：171cm／体重：59kg／趣向：出世と昇給(家族孝行)／嫌悪：単身赴任、減給／所在地：伍苦門
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
離天京管理のために送りこまれた侍のひとり。幕府の命を受け、しぶしぶ闘うことに。

小田桐 圭(おだぎり けい)【人物・♀】
■サムライスピリッツ デモ
右京が想いを寄せる、地方領主・小田桐家の息女。右京のエンディングに登場する。野道で言った「さりげなく咲く花には心がひかれます」というひとことが、右京の人生を大きく変えることになった。
■真サムライスピリッツ デモ
右京のエンディングにて、孫に雪の花の話を聞かせる。右京の勝利ポーズやホームステージにも登場
■サムライスピリッツ天草降臨 デモ
許嫁がいることが明らかになった。右京のエンディングでは、右京と一時語らう。
■侍魂 デモ
右京の想いもむなしく嫁いだうえ、懐妊も果たすが、お腹のなかの胎児を壊帝ユガに奪われてしまう。右京のエンディングに登場する。

朧(おぼろ)【人物・♂】
流派：朧流幻術／刀銘：呪黙刀・禁滅槍／年齢：?歳／身長：130cm／体重：41kg／趣向：殺戮、半蔵への復讐／嫌悪：秩序／所在地：天幻城
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
かつては半蔵に比肩するほどの忍者だった、覇業三刃衆のリーダー格である老人。慈眼大師の遺志を継ぎ、幕府転覆と武神国家設立をくわだてている。

朧衆(おぼろしゅう)【組織】
流派：朧流剣舞術／刀銘：忍太刀 瞑螺(メラ)／年齢：16～29歳／趣向：禊／嫌悪：忤、伊賀忍者／所在地：天幻城
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
巫女の集団。じつは朧に忠誠をつくす暗殺者集団で、朧に歯向かう者を抹殺する。

オメガ・ルガール【人物・♂】
■KOF'95 バトル
NEW DATA 誕生日：2月10日／体重：103kg／趣味：世界征服(ただし、数ある趣味のうちのひとつにすぎない 銅像コレクションはあきたのでやめた)／嫌いなもの：正義、とりあえず自分の邪魔をするヤツ ※これ以外のデータは『KOF'94』のルガールと同じ
自決したと思われていたルガールが、過去に自分から片目を奪っていった「オロチ一族」の力を手に入れ、さらに右腕を機械化し、"オメガ・ルガール"として復活前回の雪辱を果たすべくふたたびKOFを開催した。
■KOF'98 バトル
最終ボスとして立ちふさがるも、またも空母ごと自滅

オロチ【精神体】
■KOF'97 バトル
地球意思と呼ばれるもの。はるか昔から人類の歩みを見守ってきたが、人が自然の和を乱すようになったため、1800年前、オロチ八傑集をひきいてすべてを無に帰そうとした。しかし、三種の神器(草薙、八尺瓊、八咫)によりその計画は阻止され、八傑集ともども封印されてしまう。そして現代、転生した八傑集のひとりであるゲーニッツが、封印を護る者(ちづるの姉)を殺害したことで復活を果たす。実体を持たない存在であるため、現世に現れるには依り代が必要で、今回はクリスの身体を利用した。ちなみに、ゲーム中ではクリスからオロチへ変貌するときに上着しか破れないが、初期案では丸裸になる予定だったらしい。

オロチ一族【一族】
■ KOF シリーズ
オロチを長とし、崇めたたえる一族。人の姿をしているが、人とは異なる存在であり、それぞれが特殊な能力を持つ。なかでも秀でた力を持つ8人――オロチ八傑集は、のちにヤマタノオロチと称され、人々に恐れられた。なお、八傑集のなかでも、雷や風といった自然現象をあやつれるほどの力を持つ者は、四天王と呼ばれる。現在の四天王はゲーニッツ、七枷社、シェルミー、クリスの4人。八傑集は、四天王に加えて、マチュア、バイス、山崎竜二、ガイデルという構成になっている。

か行

カーマン・コール【人物・♂】
格闘スタイル：護身術／誕生日：6月13日／年齢：30歳／身長：185cm／体重：87kg／血液型：O型／出身地：ドイツ／職業：ガルシア財団エージェント／宝物：最高のエージェントたるプライド／家族構成：不明／当面の目標：部下を一人前のエージェントに育て上げること
■龍虎の拳 外伝 バトル
ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートの父・アルバートの命令にしたがい、ロバートを本国に連れもどすためグラスヒル・バレーへ向かう。ロバートのことは幼少時から知っているため、いまでも彼を坊やあつかいする。

慨世(がいせい)【人物・♂】
■～幕末浪漫～ 月華の剣士 設定
楓、守矢、雪の養父で、剣の師匠でもある。青龍の守護神として地獄門を守っていたが、5年前に嘉神によって殺害された。その顔は、守矢のエンディングで見ることができる
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 設定
流派：活心一刀流／武器：(楓が使っている「疾風丸」)／生年月日：文化6年7月3日／年齢：55歳／身長：6尺3寸／体重：24貫目／利き腕：右／趣向：版画／宝物：子どもたち／好き：サンマ／嫌い：大根おろし／家族構成：養子・守矢、養女・雪、養子・楓／シンボルアイテム：マフラー
黄龍として登場するので、そちらの項を参照。

壊帝ユガ(かいてい)【人物・?】
■侍魂 バトル
暗黒神を生み出そうと画策する魔の者。そのために必要な「半陽の男」「半陰の女」「無垢な胎児」を、人形師に身をやつして探している(うち、半陰の女「色」はすでに手中に収めている)。
■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル
一度は討ち倒されるも、再生を果たした。暗黒神復活の土台となる理想郷を建設すべく、現世と魔界をひとつにしようと活動をはじめる。
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
命や幽瞳のエンディングに登場。魂だけが"悪魔の心"として命に巣くっており、命の身体に乗り移って転生しようとくわだてている。

ガイデル【人物・♂】
■KOF'96 '97 設定
レオナの父で、オロチ八傑集のひとり。オロチの血が完全には覚醒していなかったため、家庭を持ってひっそりと暮らしていたが、8年前、突如現れたゲーニッツにオロチ八傑集の任につくように指示される。しかしこれを拒否したため、かわりにレオナのなかに眠るオロチの血を目覚めさせられ、力の制御ができなくなった彼女によって殺害されてしまった。

カイン・R・ハインライン【人物・♂】
格闘スタイル：暗黒真空拳／誕生日：2月16日／年齢：26歳／身長：183cm／体重：76kg／血液型：B型／国籍：アメリカ／趣味：読書／大切なもの：自分を取り巻く人々／好きなもの：満天の星空／好きな食べ物：アップルパイ／好きな音楽：クラシック／嫌いなもの：情／苦手なもの：情／得意スポーツ：とくになし(やれば何でもできる)／特技：目から相手の感情がわかる

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル
ギースの妻・メアリーを姉に持つ、ある秘密結社の頭首。赤い瞳は、ロックと血縁関係にあることを物語るかのよう。8歳のときにドン・パパスにその美しさと強さを買われ組織の一員となり、十数年後、ドンを追い落としみずからが組織のボスとなる。それまでは、親もなく、唯一の肉親である姉とともに、ストリートファイトによる僅々たるかせぎで日々を生きつないでいた。そのため、惰性で生きている大多数の人々に憤慨しており、人が「生きる」ことに真摯になれる真の自由世界――"弱肉強食社会"を作ろうと、セカンドサウスの独立、そして全地区のスラム化を考えている。また、グラントとは、幼いころから深い友情で結ばれた仲。

楓(かえで)①【人物・♀】
■真サムライスピリッツ デモ
半蔵の妻。半蔵のエンディングにて、魂が弱った真蔵に力をそそいだ果てに死んでしまう。

楓(かえで)②【人物・♂】
流派：活心一刀流／武器：刀「疾風丸」／生年月日：弘化3年9月14日／年齢：17歳／身長：5尺8寸／体重：16貫目／趣向：港で海をながめること／宝物：義父の形見の刀／好き：水ようかん／嫌い：もうひとりの自分／家族構成：義父・慨世(故人)、義兄・御名方守矢、義姉・雪／シンボルアイテム：紅葉
■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル
優しい面持ちの静かな青年。幼いころ慨世に拾われ、守矢、雪と兄弟のように育てられた。しかし、12歳のときに義父である慨世が殺され、彼を取り巻く状況は一変。以来、慨世が殺された現場で血にぬれた刀をもってたたずんでいた守矢を、カタキとして追いつづけている。じつは青龍の守護神で(慨世の死の直後、四神のことわりにしたがって本人も知らぬうちに継承された)、「覚醒」すればその神秘的な力を使えるものの、いまだコントロールができず、覚醒しているだけで体力を消耗してしまう。ちなみに、覚醒すると性格が豹変して、"不良"っぽくなる。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
NEW DATA 年齢：18歳／利き腕：右／嫌い：暑苦しいもの
嘉神の起こした事件から半年。玄武の翁から、地獄門を封印する「封印の儀」と、封印の儀に必要な「封印の巫女」、そして封印の巫女を抹殺する使命を持つ「常世の使者」の存在を知らされ、封印の儀を成就させるべく旅に出た。前作と異なり、はじめから覚醒して闘うが、青龍として目覚めつつあるため、覚醒中に体力が消耗することはなくなっている。
■KOF2000 演出
リョウのアナザーストライカー。リョウとは「龍」が共通点なのだと思われる。

楓(覚醒前)(かえで かくせいまえ)【人物・♂】
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
青龍の力をその身に宿らせていない状態の楓。覚醒中とはちがい、相変わらずの好青年ぶり。

蛙(かえる)【カエル】
■真サムライスピリッツ・天草降臨 デモ
幻十郎の勝利ポーズやエンディングに登場。100ドットにも満たないわりには、妙に存在感がある。

嘉神慎之介(かがみしんのすけ)【人物・♂】
流派：焦刀・朱雀の炎／武器：宝刀「瑞鳳」／生年月日：天保4年2月22日／年齢：30歳／身長：6尺／体重：16貫目／趣向：なし／宝物：なし／好き：なし／嫌い：人間／家族構成：不明／シンボルアイテム：洋装、宝刀「瑞鳳」
■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル
朱雀の守護神。玄武の翁とは師弟関係にある。かつては地獄門を守る四神のひとりとして使命をまっとうしていたが、ある日、地獄門からもれる負の力により、人間のみにくい部分のみを見せつけられてしまう。真面目であるがゆえに妥協することができず、その一事だけで人間を汚れた存在と決めつけ、地獄門の封印を解いて人類を粛正しようと考えはじめた。それゆえ、のちに邪魔者となるであろう残りの三神を排除している(慨世は殺害、示源は封印、玄武の翁は結界内に閉じこめた)。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
NEW DATA 年齢：31歳／体重：19貫目／利き腕：右／嫌い：美学を汚す者／家族構成：なし
野望は潰え、地獄門に身を投げたものの、なぜか死ぬことができなかった。いま一度、人という存在を見つめ直すべく、封印の巫女をめぐる騒動に身を投じる。

篝火(かがりび)【人物・♀】
■サムライスピリッツ新紅郎無双剣 演出
鬼によって殺された、破沙羅の最愛の女性。破沙羅の武器飛ばし必殺技の演出や勝利ポーズなどで

登場する。一糸まとわぬ姿で出てくることが多い。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

前作での登場シーンに加え、破沙羅のエンディングにも姿を見せる。

神楽(かぐら)ちづる【人物・♀】

本名：八咫(やた)ちづる／格闘スタイル：神楽流古武術(源流は八咫の鏡を守護する八咫流古武術)／誕生日：6月26日／年齢：22歳／身長：169cm／体重：52kg／血液型：AB型／3サイズ：B85・W57・H84／出身地：日本／趣味：寝ること、バイクレース(昨年度全日本GP総合3位)／大切なもの：飼っている文鳥のチーちゃん／好きな食べ物：からいもの／嫌いなもの：理不尽なこと／得意スポーツ：バイクレース(趣味も兼ねている)

■KOF'96 バトル

三種の神器のひとつ、八咫の鏡を役割とする神楽家の女性。活動を再開したオロチの一族に対抗できるだけの力を持った人材を探すため、KOFを開催した。双子の姉をゲーニッツによって殺されている。

■KOF'97 バトル

前大会同様、KOFの主催者。しかし今回は、出場を見合わせていた舞とキングをなかば強引に誘い、新女性格闘家チームを結成してみずからも大会に出場する。勝利時の踊りは前作以上に奇妙さがきわまっており、すっかり「ちづる＝妙な踊りをするヤツ」というイメージが定着した。

■KOF'98 バトル

新たな特殊技、「錚錚」「瑲瑲」「淙淙」は、すべて"そうそう"と読む。なんともまぎらわしい。

■KOF'99(DC版) 演出

エキストラストライカーとして登場。三種の神器のうち、彼女だけが操作キャラクターから削除された。

■KOF2000 演出

舞のアナザーストライカー。妙な踊りは健在。

風間火月(かざまかづき)【人物・♂】

流派：風間流忍術＋我流／武器銘：朱雀／生年月日：1770年(明和6年)7月21日／年齢：19歳／身長：5尺8寸／体重：18貫目／血ノ型：AB型／出生地：肥前／趣向：狩り／宝物：葉月／好きなもの：牡丹(いのしし)／嫌いなもの：毛虫／尊敬する人：師匠／家族構成：両親不明、兄・蒼月、妹・葉月／コンプレックス：兄貴を超えられないこと／剣の道についてどう考えている？：熱い闘いは勝っても負けても気持ちがいい

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

風間忍群に属する忍者。蒼月の弟で、炎を利用した豪快な術を得意とする。考える前に行動を起こすタイプであるため、妹の葉月が天草にさらわれたときも、彼女を助け出すべく速攻で抜け忍となった。兄バカと言われかねないほど妹をかわいがっている。

■侍魂 バトル

NEW DATA **生年月日：1770年(明和6年)7月21日申の刻／出生地：肥前國 渡橋の下／剣の道について：熱き闘志**

抜け忍となって葉月と暮らしていた折り、巷で評判の人形師のウワサを耳にする。かつて謎の人形師に遭遇したとの連絡を最後に消息不明となった養父を思い出し、その人形師を追うことに。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……相変わらず葉月との逃亡生活を送っている。ちなみに追っ手は兄の蒼月。

●羅刹(炎邪火月)……強さを求めるあまり、「朱雀」に宿る力に支配されてしまった。火月の武器である朱雀は、いわくつきのものであったらしい。

風間蒼月(かざまそうげつ)【人物・♂】

流派：風間流忍術／武器銘：青龍／生年月日：1768年(明和4年)2月29日／年齢：21歳／身長：5尺7寸／体重：17貫目／血ノ型：B型／出生地：肥前／趣向：「くだらないことに時間をかけるなど……」／宝物：「……」／好きなもの：「葉月の作る料理は、まあ……美味しい……ですね」／嫌いなもの：「ない……ですね」／尊敬する人：「いません……ね」／家族構成：両親不明、弟・火月、妹・葉月／コンプレックス：「答える必要はない……でしょう」と語るが、火月の秘められた力を気にかけている／剣の道についてとう考えている？：「ふっ……愚問です」

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

火月の兄である、水術を得意とする風間忍者。理性的で思慮深いが、自分の能力に絶大な自信を持っており、他人を見くだす言動もやや目立つ。ただし、火月に対しては、デキの悪い弟と思いながらも突き放せずにいるというアマい面も。抜け忍となった火月を粛正するため、彼を追って魔城へと向かう。

■侍魂 バトル

NEW DATA **生年月日：1768年(明和4年)2月29日丑の刻／出生地：肥前國 渡橋の下／剣の道について：密殺の手段**

首領から謎の人形師の抹殺を命じられ旅立つ。武器の「青龍」は、前作とは別物と言っていいほど形が変わっており、鞘から抜けるかどうかアヤしいくらい極端に反り返った、三日月型の変形刀になった

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……里から抜け出した火月を始末する使命を帯び、各地を旅している。

●羅刹(水邪蒼月)……「青龍」に宿る力に身をまかせたために、暴走してしまった。

風間葉月(かざまはづき)【人物・♀】

流派：風間流忍術／武器銘：なし／生年月日：1772年(安永元年)3月20日／年齢：17歳／身長：5尺3寸／体重：13貫目／三体数：B78・W58・H85／血ノ型：B型／出生地：肥前／趣向：家事、お昼寝／宝物：兄さんたち／好きなもの：みんなの笑顔／嫌いなもの：任務／尊敬する人：兄さん／家族構成：両親不明、兄・蒼月、兄・火月／コンプレックス：しっかり者のように見えるがどこか抜けている／剣の道についてどう考えている？：火月兄さんに迷惑をかけないくらいには……がんばらなきゃ

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

天草により魔城へとさらわれた、火月や蒼月の妹。一説によると、天草は彼女の能力で魔城の力を増幅させようとしていたらしい。ちなみに、彼女の姿は、対CPU戦における天草のホームステージや火月のエンディングで見ることができる

■侍魂 設定

火月とともに幸せに暮らしている。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 設定

火月のエンディングにその名が登場。どうやら壊帝ユガにより危険にさらされていたようだ。

カズウ(鹿頭)【人物・♂】

■風雲黙示録 設定

隠密テロ組織「邪牙(ジャガ)」に属していた忍者で、ゴズウやメズウとは兄弟。スパイ活動の最中、獅子王に惨殺される。メズウのエンディングでは、最後に彼の顔が浮かび上がる。

■風雲スーパータッグバトル 設定

ゴズウたちのエンティングによると、じつはジャズウの手によって殺されていた様子

牙刀(がとう)【人物・♂】

格闘スタイル：中国拳法 剛系(八極拳、心意六合拳など)／誕生日：5月27日／年齢：26歳／身長：180cm／体重：82kg／血液型：A型／国籍：不明／趣味：書道／大切なもの：母の形見の首飾り／好きなもの：豪快なものなら何でも／好きな食べ物：トムヤンクン／好きな音楽：ホーミー／嫌いなもの：自分を卑下する者／苦手なもの：気くばり／得意スポーツ：水泳／特技：ひと呼吸で10分間も水に潜っていられる

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

己に絶対的な自信を持つ、一匹狼の格闘家。母親を死に追いやった父親を倒すべく、すべてを捨てて世界各国で武者修行をしている。エンディングでは、カインにトドメを刺そうとしたところ、乱入してきた父親に目をツブされ、さらに憎悪をつのらせることになった。双葉ほたるの兄。

七坐灰人(かなくらはいと)【人物・♂】

流派：座頭流居合／刀銘：八尾蛇(ヤオヘビ)／年齢：19歳／身長：175cm／体重：62kg／趣向：なし／嫌悪：言いわけ／所在地：是街街

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

異人と女郎のあいだに生まれたハーフで、侠客集団の裏頭。その境遇から、外国人や異能者を嫌悪する。精神を高揚させる薬物の力を借りて、抜き身の刀をすさまじいスピードで振るう

花諷院骸羅(かふういんがいら)【人物・♂】

武器銘：南無阿弥陀仏／身長：7尺4寸／体重：36貫目

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

剛直でさっぱりした気性の青年僧侶。和狆の孫。ある日、和狆と大喧嘩をして寺を飛び出したとき、鬼が人を殺害している場面を目撃。鬼の無慈悲な行為と、その覇気にあてられて怖じ気づいた自分に怒りを感じ、鬼の調伏に乗り出すことにした。なお、骸羅の最大の謎と言えば「この××が、×××るぞ」という勝利メッセージだが、伏せ字の部分にどんな言葉が入るのかは、いまだもって不明

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA **流派：流派などない／生年月日：1770年(明和6年)11月1日／年齢：18歳／血ノ型：O型／出生地：飛騨／趣向：喧嘩／宝物：喧嘩でできた体中の傷跡／好きなもの：喧嘩／嫌いなもの：修行／尊敬する人：人には言わないが、じつは和狆を尊敬している／家族構成：あまりに乱暴者だったため和狆のもとに預けられた／コンプレックス：「この俺にそんなものはねえ」と語る／剣の道についてどう考えている？：「いちいち細かいこと聞いてんじゃねえ!!!」このあと、彼はあばれ出した**

斬紅郎をとむらった「鬼塚」が壊れていたため探りを入れたところ、魔城から流れる邪気のなかに斬紅郎の気を感じ取り、一路島原を目指すことにした

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 設定

覇王丸のエンディングにその名が登場。相変わらず枯華院で暮らしているようだ。

花諷院和狆(かふういんにこちん)【人物・♂】

流派：戸隠流陰陽術／武器銘：無名／生年月日：1721年(享保6年)1月9日／年齢：68歳／身長：4尺5寸／体重：11貫目／血ノ型：A型／出生地：飛騨／趣向：庭掃除／宝物：黄金の入れ歯／好きなもの：かすてら／嫌いなもの：ぎっくり腰／特技：早起き／尊敬する人：ない／家族構成：独身／コンプレックス：ない(さとりを開いているため)／剣の道についてどう考えている？：精神修行の一環

■真サムライスピリッツ バトル

覇王丸と幻十郎の師匠。枯華院(こかいん)という寺で住職をしているが、かつては、闇に住む魑魅魍魎の数々を、その冴え渡る剣技によって討ち滅ぼしていた凄腕の剣客。黒子とは無二の親友で、以前にふたりでミヅキに挑んだこともある。しかし、手も足も出ずに完敗したため、それを機に僧となり、以来、滅ぼした魔物の供養をつづけている。先日、弟子の覇王丸が魔物に襲われたと聞き、元凶と思われるミヅキを倒すべく枯華院を旅立った

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

骸羅のエンディングにて、骸羅とケンカをする

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 デモ

色のエンディングで、生まれたばかりの目が赤い赤子を色から託される。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 設定

覇王丸のエンディングに名前が登場。90歳近いはずだが、なお健在の様子。

ガルフォード【人物・♂】

流派：甲賀流＋ガルフォード流忍術／武器銘：ジャスティスブレード／生年月日：1768年12月22日／年齢：20歳／身長：71インチ／体重：143ポンド／血ノ型：O型／出生地：アメリカ・サンフランシスコ／趣向：新しい忍術の開発／宝物：師匠(女性)にもらったマフラー／好きなもの：善／嫌いなもの：悪／家族構成：母・マリア、姉・ルージェ、姉・シェーラ、妹・セレナ、忍犬(♀)・パピィ、子犬(♀)・パパー、子犬(♀)・ピピー、子犬(♀)・ピパー／コンプレックス：家出同然に出てきてしまったこと／剣の道についてどう考えている？：ヒーローとしての条件のひとつ

■サムライスピリッツ バトル

正義を尊ぶアメリカン忍者。かつて船乗りたちから聞いたニンジャ(とくに半蔵)へのあこがれが高まった結果、家を飛び出して強引に日本へと渡り、甲賀のくノ一だったという女性に忍術を教わった。悪を断固として許さない信念を持ち、平和のために忍犬のパピィとともに世界を飛びまわる日々を送っている。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA **本名：ガルフォード・D・ウェラー／年齢：21歳／特技：パピィと話ができる／尊敬する人：亡き父親**

悪事を働く者が急速に増えた原因が魔界にあると気づき、元凶となる魔の者を退治に向かう。ナコルルに好意を寄せていたようだが、彼女は自然を守るためにその身を捧げてしまい、ガルフォードの想いがむくわれることはなかった。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

鬼に襲われた村の生き残りに「鬼を退治してくれ」と頼まれ、闘いの渦中に身を投じる。羅刹がパピィを連れていないのは、「斬紅郎無双剣」以降の作品で共通する要素。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA **年齢：20歳／尊敬する人：亡き父親、服部半蔵**

悪を許さない性格のため、動乱の元凶である天草を倒すべく島原へと向かう。

■侍魂 バトル

NEW DATA **生年月日：1768年12月22日 16：10PM／出生地：アメリカ・サンフランシスコ・ヒーローシティー／好きなもの：スーパーヒーロー／嫌いなもの：悪人／剣の道について：スーパーヒーローへの道**

またしても悪しき存在を滅ぼすために立ち上がった。プロフィールがより詳細になったことで、ヒーローシティーなる、とんでもない名前の街の出身であることが判明。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……悪を倒すためにパピィと旅をしている。ナコルルのエンディングでは、前作から(ストーリー的には)奇跡の復活をとげたナコルルに、みずからの想いをつげるが……

●羅刹……口元を布で覆うなど、忍びの者らしい外見になった。

乾いた大地の社(かわいただいちのやしろ)【人物・♂】

■KOF'97 バトル

地をつかさどる、オロチ四天王としての社。オロチ一族の理屈だけで行動しており、そのためなら容赦なく人も殺す。

■KOF'98 バトル

前作同様、ニュートラルポーズが独特なものになっている。何をかき混ぜているのかはいまだに謎。

神崎十三(かんざきじゅうぞう)【人物・♂】

流派：我流／武器：金棒「金剛羅漢」／生年月日：天保8年6月17日／年齢：26歳／身長：6尺6寸／体重：30貫目／趣向：食べ歩き、ミュージック／宝物：三味線／好き：団子／嫌い：勉学／家族構成：不明(一条家の人々)／シンボルアイテム：金棒と団子

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル

あかりの実家、一条家に居候している快男児。自室でヒマを持てあましていたところ、あかりによって強引に地獄門の調査へとかり出された。大きな金棒を軽々と振りまわしたり、10個ほどの団子をひと飲みするなど、何をとっても豪快な印象を受けるものの、実際はかなりの切れ者で、三枚目を演じているだけ。また、あかりに頭が上がらないような態度をとることも多いが、それもほとんどは演技である

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

NEW DATA **年齢：27歳／利き腕：右**

姉のひかりが地獄門のせいで倒れたとカンちがいして飛び出したあかりを、家へ連れもどそうと追いかける。しかしその動機は、"ひかりにいいところを見せたい"というやや不純なもの。登場シーンでは団子とまちがえて爆弾を食べるわ、勝利時には上から金ダライが落ちてくるわと、前作よりもコミカル度が大幅に増している。

勘蔵(かんぞう)【人物・♂】

■サムライスピリッツ デモ

半蔵の次男。半蔵のエンディングに登場する。

■真サムライスピリッツ デモ

ふたたび半蔵のエンディングに登場。兄が帰ってきたものの、かわりに母を亡くしてしまう

巌陀羅(がんたら)【人物】

■侍魂 バトル

壊帝ユカにより数千もの人間の身体を使って造られた人造人間。ユガに刃向かう者を駆逐するのが役目

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

設定は前作と変わらないが、その身に何が生じたのか、異常なほど強くなっている

カンピー【人物・♀】

■風雲黙示録 デモ

重い病にかかっている、ゴードンの娘。コードンが獣神武闘会へ出場したのは、彼女の病を治すのに必要となる莫大な費用をかせぐため。ゴードンのエンディングでは、すっかり元気になった姿を見せる

■風雲スーパータッグバトル 設定

彼女がふともらした「広いお家に住みたい」という言葉で、ゴードンは資金かせぎに奔走することに

カン・ベダル【人物・♂】

■KOF2000 演出

ジョンのアナザーストライカーとして登場するテコンドー使い。ジョンとは友人関係にあるが、アニメおたくなので、お互い趣味が合わないらしい

ギース・ハワード【人物・♂】

■餓狼伝説 バトル

サウスタウンの非情なる影の支配者。己の野望のためには手段を選ばず、かつては邪魔な存在だったジェフ・ボガードを殺害したこともある。毎年、私腹を肥やす目的で異種格闘技大会「キング・オブ・ファイターズ」を開催。自身も武術に長けており、本作では大会優勝者をみずからが日本の古武術で迎え撃つ。なかでも、相手の攻撃を受け止めて投げる「当て身投げ」は彼を代表する技と言え、同様の性能を持つ技が以後の対戦格闘ゲームで「当て身系」と称されるようになった

■餓狼伝説2 設定

「かつてタンに師事していたが、後継者にジェフが選ばれたためにジェフを殺害した」ということが、新たな設定により明らかになった

■餓狼伝説SP バトル

格闘スタイル：古武術／生年月日：1953年1月21日／年齢：40歳／身長：183cm／体重：82kg／血液型：B型／出身地：アメリカ／趣味：不特定(凝り性だが飽きっぽい)／大切なもの：己自身／好きな食べ物：ステーキ(レア)／好きな音楽：ゴッドファーザー・愛のテーマ／嫌いなもの：邪魔者(自分の野望を妨害する者)／得意スポーツ：なし(しいて言えばビリヤード)

前回とは異なり、もろ肌を脱いで闘う。また、クラウザーとは異母兄弟であるという設定が追加。

■餓狼伝説3 バトル

NEW DATA 年齢：42歳／職業：ハワード・コネクション総帥／特技：物事を強引に解決させること

『餓狼伝説』にて、ギースタワーから転落して死んだと思われていたが、奇跡的に命を取りとめており、ふたたび表舞台に登場。最強の格闘家のみ手にすることができるという「秦の秘伝書」の残り1巻を求め（2巻はすでに入手済み）、闘いの渦中に身を投じた。なお、エンディングで言っている「奴」とは、テリーのエンディングに登場する少年のこと。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

秘伝書をそろえるも、それを破棄。サウスタウンの支配権を取りもどすべく、キング・オブ・ファイターズを開催する。テリーなどのエンディングではギースタワーから落下するが、今度こそ本当に死亡した模様。なお、ギースやビリーでのプレイ時に登場する偽ギースは、クラウザーがギース亡きあとの北米を支配すべく用意した、との設定がある。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA 年齢：43歳／体重：不明

ナイトメアとして登場。すでに死亡しているため、体重を測ることができないようだ。2Pカラーは身体が紫色になっており、非常に不気味。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

通常のキャラクターとして登場しており、宿敵クラウザーと対決する……のだが、じつは謎の巻物（秦の秘伝書？）が見せた幻だったらしい。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

おなじみの袴姿で闘うが（上の道着は脱がない）、隠しコマンドでスーツ姿を選ぶこともできる。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定

ゲーム中に登場することはないものの、息子（＝ロック・ハワード）がいたことが発覚した。

■KOF'94 デモ

餓狼伝説チームのエンディングに登場。じつは龍虎の拳チームのホームステージの右側で、イスにすわって観戦していたりもする。

■KOF'95 デモ

餓狼伝説チームのエンディングにて、つぎのKOFへの出場を決意した様子。

■KOF'96 バトル

NEW DATA 年齢：42歳　※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説SP』のときと同じ

オロチの力を得んとKOFに出場する。そのため、ボガード兄弟のことはほとんど眼中にない。なお、クラウザー、Mr.ビッグとチームを組むことになったのは、ギースが彼らを利用しようと裏から手をまわした結果である。

■KOF'97 デモ

'97スペシャルチームのエンディングに登場。相変わらずの黒幕ぶり。

■KOF2000 演出

テリーのアナザーストライカー。真紅の袴を履いてもろ肌を脱いだ『餓狼伝説SP』の格好で登場。

■龍虎の拳2 バトル

NEW DATA 年齢：26歳　※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説SP』のときと同じ

Mr.ビッグと同じ組織の若き幹部として登場。めきめきと頭角を現してきており、Mr.ビッグとは敵対関係にある。組織に多額の資金を上納する名目で異種格闘技大会「キング・オブ・ファイターズ」を開催。その真の目的は手駒となる格闘家の発掘にある。

如月影二（きさらぎえいじ）【人物・♂】

格闘スタイル：如月流忍術／誕生日：12月25日／年齢：26歳／身長：172cm／体重：70kg／血液型：B型／国籍：日本／職業：忍者／宝物：己が信ずるこの拳よ／好きな食べ物：甘いもの以外／嫌いな食べ物：甘いもの／好きな音楽ジャンル：なし／好きな言葉：最強／好きな異性のタイプ：女子など忍に無用／尊敬する人物：己自身／ライバル：そんなものはいない／家族構成：影に生きる忍びに家族など無用！（詳細不明）／最終学歴：不明

■龍虎の拳2 バトル

天上天下最強を自称する如月流の忍者。自分より強い者の存在を許せず、極限流空手をつぶすため、キング・オブ・ファイターズに名乗りを上げた。

■KOF'94 背景

龍虎の拳チームのホームステージで、右側観客席から試合を観戦している。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：28歳／趣味：新しい技の開発そして修行／好きな食べ物：日持ちの良いもの、保存の効くもの／嫌いなもの：極限流／得意スポーツ：忍者はスポーツなどしない

ビリーの説得によりKOF出場を決めるも、目的はやはり極限流一味を倒すこと。ビリーたちとはたまたま利害が一致しただけで、彼らを仲間などとは少しも思っていない。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で試合を観戦している。

■KOF'98 演出

庵vsビリーの対戦前デモに登場。庵に対して罵声を浴びせるビリーの横で、庵をにらむ。夜のUSA WHARFステージでは、海をながめていたりもする。

■KOF2000 演出

舞のアナザーストライカーとして登場。霞斬りを放って去っていく。

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 デモ

斬鉄のエンディングの最後にその姿が映し出される。どうやら斬鉄が影二の先祖らしい。

牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）【人物・♂】

流派：古陰 一刀流／武器銘：銘刀・梅鶯毒（ばいおうどく）／生年月日：1760年（宝暦10年）6月9日／年齢：29歳／身長：6尺／体重：22貫目／血ノ型：AB型／出生地：山城／趣向：遊郭巡り／宝物：ないと語る／好きなもの：バクチ／嫌いなもの：善人／特技：千人斬り（男女問わず）／尊敬する人：ない／家族構成：殺したと語る／コンプレックス：ないと語る／剣の道についてどう考えている？：気に入らないヤツを消すための手段

■真サムライスピリッツ バトル

かつて覇王丸とともに和狆のもとで修行していた孤高の人斬り。人を殺すことを何とも思っておらず、暗黒に近いその魂を危険と考えた和狆に破門を言い渡され、以来、同門だった覇王丸に恨みを抱き、命を狙っている。必殺技の演出や、着物の模様などに、なにかと花札を取り入れたがる粋な御仁。若かりしころ、実の母親に殺されかけたさいに（背中のキズはそのときについた）、逆に母親を殺しており、それが彼のゆがんだ人格を作り上げる原因となった。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

剣の腕を買われ、鬼の討伐を依頼される。いくつもの村を壊滅させてきた鬼に対しても、これといった感情は持ち合わせておらず、仕事の標的としか見なしていない。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

覇王丸を追っているうちに、島原へとたどり着く。魔城騒動とはとくに関係はなく、ただ「気に入らないヤツ」を斬っているだけ。

■侍魂 バトル

NEW DATA 生年月日：1760年（宝暦10年）6月9日巳の刻／出生地：山城国 安城村／剣の道について：人斬り道

宿敵・覇王丸を追っていたところ、どこからともなく現れた異形の輩に邪魔をされる。そこで、まずは、この異形の輩を退けんとするが"目ざわりな存在（＝壊帝ユガ）"からたたき斬ることに。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……相変わらず、覇王丸をつけ狙いながらの人斬り稼業。

●羅刹……人を斬ることへの快楽に目覚めた幻十郎。己の欲望のままに剣を振る。

キム・カッファン【人物・♂】

格闘スタイル：テコンドー／生年月日：1964年12月21日／年齢：28歳／身長：176cm／体重：78kg／血液型：A型／出身地：韓国／趣味：カラオケ／大切なもの：ふたりの息子／好きな食べ物：イカフェ／好きな音楽：ムード歌謡曲／嫌いなもの：悪／得意スポーツ：体操

■餓狼伝説2 バトル

テコンドーこそ最強の格闘技と信じ、それを実証するためキング・オブ・ファイターズに参加した熱血格闘家。性格はさわやかで礼儀正しく、マジメすぎるほどマジメ。ふたりの息子にテコンドーを教えるときにも、決して甘やかすことはない。ちなみに、好きな食べ物のイカフェとは、イカのキムチのこと。

■餓狼伝説SP バトル

NEW DATA 好きな食べ物：焼肉

テリーやビッグ・ベアのホームステージでは、空を飛ぶ姿も目撃されている。

■餓狼伝説3 デモ

ボブのエンディングに登場。パオパオカフェ2号店にて、ホンフゥの横でカラオケに興じている。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

キング・オブ・ファイターズ開催のウワサを聞きつけ、当然のごとく参戦。ふたりの息子を同行させる。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA 年齢：32歳／職業：テコンドー師範／特技：熱湯風呂でガマンすること

テコンドーの強さを証明し、普及させることが闘う目的なのは、シリーズを通じて変わらず。また、それが祖国のためになれば、とも考えている。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA 大切なもの：妻とふたりの息子

新参者のリックと香緋を、いい目をした格闘家だと評価。闘うことを楽しみにしている。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

NEW DATA 大切なもの：ふたりの息子

テコンドーの強さを世界に証明するため、キング・オブ・ファイターズに参戦。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES 演出

ドンファンが超必殺技か潜在能力で2本目を取ると、大口をたたくドンファンの背後に、それらしき人がやってきて目を光らせる。

■真サムライスピリッツ 背景

剣士たちが闘っているうしろを、鳳凰脚のポーズをとりながら飛脚のように走っていく。

■KOF'94 バトル

NEW DATA 年齢：29歳　※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説SP』のときと同じ

KOFに出場するチームメンバーを探していたところ、悪人のチャン＆チョイの存在を知り強引にスカウト。彼らを更正させる目的も兼ねて大会に参加する。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：30歳

チャンとチョイを更正させるために修行の日々を送っていたところへ、ふたたびKOFの招待状が届く。修行の成果を確かめるべく大会に出場。

■KOF'96 バトル

KOFの招待状が届くと、早々に大会への出場を決定。相変わらずチャンとチョイを更正させようとしているが、彼らが意にそぐわない返事をしたりすると青スジをたてることも。なお、『KOF'96』のみ、挑発が相手を小バカにした顔ではなくなっている。

■KOF'97 バトル

チャン＆チョイを更生させるための指導ぶりが、テレビのドキュメント番組で取り上げられることになった。その一環として大会に出場。今度こそふたりを社会復帰させたいと思っている。

■KOF'98 バトル

超必殺技が出せないときにかぎり、覇気脚のヒット中に鳳凰脚コマンドを入力すると、即座にニュートラルポーズにもどるという怪現象が。

■KOF'99 バトル

NEW DATA 大切なもの：妻、ふたりの息子

同門のライバルであるジョンが、以前にテレビで放映されたキムの更正方法を見かねて、意見を言いにやってきた。ふたりの考えは真っ向から対立したため、ジョンがチャン、キムがチョイを受け持ち、それぞれ別れて指導することに。今回のKOFでどちらの指導が効果的であったかを試そうとする。

■KOF2000 バトル

今回もジョンと別れて指導にあたっている。ただし、チョイではなくチャンを担当。

キム・ジェイフン【人物・♂】

■餓狼伝説SP デモ

キム・カッファンの次男。キムのホームステージでは、家族総出で父に声援を送っている。キムのエンディングにも登場。顔は母親似らしい。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

父とともにサウスタウンへ。キムやホンフゥのエンディング、キムの登場時など、出演シーンは多め。

■リアルバウト餓狼伝説SP 演出

キムの勝利時や敗北時に現れる。

■リアルバウト餓狼伝説2 デモ

キムステージにて、闘う父に声援を送っている。また、キムのエンディングでは、父が連れてきた秦兄弟と一緒に練習に励む姿が。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

格闘スタイル：テコンドー／誕生日：12月29日／年齢：19歳／身長：177cm／体重：72kg／血液型：A型／国籍：韓国／趣味：テコンドーの歴史を調べる／大切なもの：家族／好きなもの：小動物（ウサギ、ハムスター、テンなど）／好きな食べ物：思いっきりカライチゲ／好きな音楽：テクノ／嫌いなもの：悪人／苦手なもの：とても甘いお菓子／得意スポーツ：マット運動／特技：円周率を27ケタまで言える

操作キャラクターとして初登場。端麗な顔立ちをしているため女性に人気があり、道場非公認のファンクラブ（サウスジェイフン隊）まであるらしい。努力家で練習の虫、ていねいな口調やまっすぐな性格など、まさに若き日のカッファンそっくり。キング・オブ・ファイターズにも、父と同様、テコンドーのすばらしさを証明するために参加する。練習嫌いの兄にもう少ししっかりしてほしいと思っているが、それも兄を慕っているからこそ。

■KOF'94 設定

刑務所の壁を破壊しながら脱走を試みる囚人（チャン）のニュースを見て興奮し、父のカッファンにもそのニュースを見るようにと、兄と一緒になって勧めた。ようするに、のちにチャンが地獄を見ることになったのは、彼ら兄弟が原因なのである。

■KOF'98 デモ

キムチームやお父さんチームのエンディングイラストで姿を見せる。

■KOF2000 演出

チョイのアナザーストライカー。人気キャラクターと不人気キャラクターが表裏一体とは……。

キム・スイル（金 秀一）【人物・♂】

格闘スタイル：テコンドー＋我流の棒術／使用武器：棒／誕生日：1月29日／年齢：24歳／身長：180cm／体重：73kg／血液型：A型／出身：韓国／職業：定職なし（いまは飲み屋の用心棒）／趣味：居眠り、図書館通い／大切なもの：孤独／嫌いなもの：騒音

■風雲スーパータッグバトル バトル

キム・カッファンと血縁にあたる青年。寡黙で孤独を好み、他人には干渉するのもされるのも嫌う。考古学を専攻するなど学識があり、腕も立つことから真獅子王にスカウトされるが、ことごとく無視。しかし、あまりにしつこい勧誘に閉口し、実力で黙らせるために裏歌神武闘会への出場を決めた。

■KOF2000 演出

キムのアナザーストライカー。最後にキメポーズを取るが、結構キザっぽい。

キム・ドンファン【人物・♂】

■餓狼伝説SP／リアルバウト餓狼伝説／リアルバウト餓狼伝説SP／リアルバウト餓狼伝説2／KOF'94／'98

キム・カッファンの長男。顔は父親似らしい。上記のタイトルでは弟のジェイフンとかならずセットで登場するので、くわしくはそちらの項を参照。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

格闘スタイル：テコンドー／誕生日：6月13日／年齢：20歳／身長：181cm／体重：78kg／血液型：O型／国籍：韓国／趣味：ナンパ／大切なもの：ガールフレンドたち／好きなもの：ハイカットのスニーカー／好きな食べ物：焼き肉（骨付きカルビ）／好きな音楽：Jポップ／嫌いなもの：ネズミ／苦手なもの：親父（尊敬はしている）／得意スポーツ：ウィンタースポーツ（とくにスノボー）／特技：大食い（チヂミ食べ放題で60枚の記録）

操作キャラクターとして登場。弟とは対照的に、享楽的で不精、かつ女の子と遊ぶことが大好き。しかし、口うるさい父・カッファンのことを煙たがりながらも尊敬していたり、弟のことを気にかけていたりはする。キング・オブ・ファイターズに参加したのも、弟のジェイフンを手助けできればと思ったため。潜在的な力は最盛期の父をしのぐとも言われ、我流が混じったトリッキーな技は変化に富む。才能だけでテコンドーを使いこなす、ある種の天才。

■KOF2000 演出

チャンのアナザーストライカー。攻撃がヒットしなかった場合は、ノーテンキにも踊りはじめる。

キム・ミョンサク【人物・♀】

■餓狼伝説SP デモ

キム・カッファンの妻。キムのホームステージにて、ふたりの息子とともに夫の闘いを観ている。また、キムのエンディングにも彼女らしき人物が登場。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

キムのエンディングで、帰国した夫を門下生とともに空港まで出迎えにきている。

■リアルバウト餓狼伝説2 デモ

キムのホームステージにて夫の奮闘ぶりを観戦。キムのエンディングでは、修練を終えひと息つく夫や子どもたちにお菓子を出している。

逆転一髪王（ぎゃくてんいっぱつおう）【人物・♂】

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

伊賀忍軍のエンディングにて、瓦版のたずね人欄に描かれていた人物。江戸城内での作戦実行中にはぐれ、伊賀忍軍にまぎれこんでしまった甲賀忍者。

キャサリン【ワニ】

■真サムライスピリッツ 背景

チャムチャムのホームステージにいるワニ。なんともかわいらしい名前。

キャシー【人物・♀】

■KOF'94 背景

横スクロールアクション『トップハンター』の操作キャラクター。龍虎の拳チームのホームステージで試合を観戦している。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、柵に寄りかかって観戦中。

キャロル【人物・♀】

本名：キャロル・スタンザック／格闘スタイル：ジムナス・アーツ／使用武器：ジムナス・ボール／誕生日：7月24日／年齢：17歳／身長：168cm／体重：51kg／血液型：A型／3サイズ：B84・W56・H86／国籍：フランス／職業：フリーター（遊園地のアトラクション）／趣味：ヘアースタイルを変えること／好きな食べ

物：チョコレートサンデー／大切なもの：自由／嫌いなもの：爬虫類（トカゲ、ヘビなど）／得意スポーツ：新体操／特技：お菓子作り／家族構成：父、母のみの3人家族（叔父さんとは何でも相談できる間柄）／自分を動物にたとえるなら：白鳥

■風雲黙示録 バトル

合気道と新体操を組み合わせたジムナス・アーツをあやつる美少女。父・ジャンリュックの謀略で、獅子王との結婚を仕組まれてしまう。婚約破棄のためには獅子王を倒すしかないと決心し、獣神武闘会にのぞむ。

キャンディー・ダイアモンド【ロボット】

格闘スタイル：クーラストライカーアーツ／誕生日：1月9日／年齢：2歳とちょっと？／身長：169cm／体重：120kg／血液型：なし／出身地：ネスツ第三工廠／趣味：己を磨く（ワックスで）／大切なもの：クーラ／好きな食べ物：スターバックスのコーヒー／嫌いなもの：酸性雨／得意スポーツ：スケート

■KOF2000 演出

ダイアナとフォクシーがクーラのために作ったロボット。クーラをストライカーにすると、かわりに彼女が登場。また、クーラの勝利時には、クーラと一緒になって「バイバイ♪」のポーズをとる。

霧島　翔（きりしま　しょう）【人物・♂】

格闘スタイル：キリシマアーツ／誕生日：4月27日／年齢：19歳／身長：180cm／体重：74kg／血液型：B型／出身地：JAPAN／趣味：切手収集、少女マンガ読破／大切なもの：バイク（名前：「トルネード」）、仲間、強い技（自分の）／好きな食べ物：ケチャップで自分の名前の入ったオムレツ／嫌いなもの：待ち、投げ、強い技（ヒトの）／得意スポーツ：キックベース

■KOF'99（DC版） 演出

もともとは『KOF'94』開発初期に主人公候補だったキャラクター。負けん気が強くて涙もろく、かわいい女の子にはとことん弱い「健康優良不良少年」で、じつは暴走族のヘッド。DC版『KOF'99』では、エキストラストライカーとして登場する。

■KOF2000 演出

京のマニアックストライカーとして登場。

キング【人物・♀】

■龍虎の拳 バトル

ムエタイ・チャンプに直伝されたという蹴り技をあやつる、男装の麗人。5年ほど前にサウスタウンに現れ、チンピラたちをまとめてチームを結成した。以後は無法のかぎりをつくすも、敵対グループのリーダーであるジャック・ターナーに敗北。その後は、ジャックが関わる裏組織が経営するレストランで、バンサー（用心棒）を務めている。

■龍虎の拳2 バトル

本名：不明／格闘スタイル：ムエタイ／誕生日：4月8日／年齢：22歳／身長：175cm／体重：58kg／血液型：A型／3サイズ：B86・W56・H85／国籍：フランス／職業：元バンサー／宝物：この美しい美貌かしら（笑）／好きな食べ物：ベジタリアンなので野菜だったが、最近やっと肉が食べられるようになった／嫌いな食べ物：とくになし／好きな音楽ジャンル：ジャズ、ロック／好きな言葉：美しいバラにはトゲがある／好きな異性のタイプ：興味ないね／尊敬する人物：とくになし／ライバル：いないね／家族構成：弟・ジャン、その他不明／最終学歴：不明

リョウたちに敗れたことを契機に組織を脱退。しばらく鍛え直したのち、サウスタウンに舞いもどってストリートファイトで荒稼ぎをはじめた。キング・オブ・ファイターズにも、多額の優勝賞金が目当てで参加。ちなみに、金に執着するのは、歩くことができなくなった弟・ジャンの治療費をかせぐため。

■KOF'94 バトル

NEW DATA 年齢：23歳／趣味：ワイングラスコレクション／好きな食べ物：野菜（ベジタリアンなので）／嫌いなもの：不潔なヤツ（ジャック）／得意スポーツ：ビリヤード（腕には自信あり）

格闘の世界からはすっかり身を引いていたが、ユリと舞の強烈なプッシュにより、KOFに出場することを決意。バーを経営するようになったらしい。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：24歳

KOFの招待状が届いたしばらくのち、ユリと舞がチームを組むべく、さも当たり前のようにキングの経営するバーを訪ねてきた。予想どおりの展開に苦笑しながらも、自分もこの1年が待ち遠しかったと、ともに大会へ出場することを決める。

■KOF'96 バトル

交通事故にあった弟のジャンにつきそうため、KOFへの出場を見合わせるつもりでいたが、生き生きと闘う姉の姿を見ていたいと彼に言われ、出場を決意する。設定より、彼女のバーの名前が「イリュージョン」であることが判明。

■KOF'97 バトル

KOFに出場するつもりはなかったが、「大会を勝ち進めば、一緒に連れて行くジャンにいろいろなものを見せてあげられるのでは」とちづるに提案され、なかば乗せられるカタチで出場することに。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 大切なもの：弟／好きな食べ物：野菜（ベジタリアン）、ワイン

衣装が変更され、『KOF'94』『'95』のように、ジャケットを羽織るようになった。

■KOF'99 バトル

マリーに一緒に出場してほしいと頼まれ、彼女のチームに加わることに。

■KOF2000 バトル

NEW DATA 趣味：ワイングラスコレクション、ピアノ弾き／大切なもの：弟、ペットのネコ（名前：マロン）

ユリに、自分が抜けた穴を埋めてほしいと懇願され、極限流のチームに加わる。一方、キングが抜けたことで女性格闘家チームは『KOF'94』から一貫して所属しつづけた者が誰もいなくなってしまった。

キング・オブ・ファイターズ【大会】

■餓狼伝説／餓狼伝説2／リアルバウト餓狼伝説／餓狼伝説 WILD AMBITION／餓狼 MARK OF THE WOLVES／龍虎の拳2／『KOF』シリーズ

SNKがリリースした対戦格闘ゲーム内で、頻繁に開催されている異種格闘技大会。世界最強のファイターを決める……というのが表向きの開催目的だが、たいていは主催者に何らかのたくらみがあって開かれている。なお、『餓狼伝説』シリーズと『龍虎の拳2』の「キング・オブ・ファイターズ」は、ギース（またはギースの義弟・カイン）が開催したという共通の設定を持っているのに対して、『KOF』シリーズの大会はまったくの別物。また、『餓狼 MARK OF THE WOLVES』では「Maximum Mayhem キング・オブ・ファイターズ」、その他の『餓狼伝説』シリーズでは「キング・オブ・ザ・ファイターズ」と呼ばれることもある。

クーラ・ダイアモンド【人物・♀】

格闘スタイル：アンチK'アーツ／誕生日：5月29日／年齢：14歳／身長：169cm／体重：48kg／血液型：不明／3サイズ：B81・W57・H83／出身地：不明／趣味：キャンディーに落書き／大切なもの：キャンディー／好きな食べ物：いちごシャーベット、ペロペロキャンディー／嫌いなもの：人ごみ、炎／得意スポーツ：スケート

■KOF2000 バトル

ネスツの工作員の少女。肉体改造がほどこされており、大気中の水分を自在に氷結させる能力を持つ。ただし、ペロペロキャンディーが好物だったり、倒した相手に無邪気に「バイバイ♪」と言ったりと、精神的にはまだ幼い面も多く見られる。ネスツを裏切ったゼロのもくろみを阻止するために、ダイアナやフォクシーによって大会に送りこまれた。その長い栗色の髪は、能力を使うときのみ淡青色に変化する。

クールガイ【人物・♂】

■KOF'94 背景

アメリカンスポーツチームのホームステージの中央で、絶叫しながらレフェリーを務めるアフロヘアの男。名前とは裏腹にかなりホットな性格。

クールチョイ【人物・♂】

■KOF2000 演出

チョイのマニアックストライカー。背が高くなったうえに、髪も生えている。

九葵蒼志狼（くきせいしろう）【人物・♂】

流派：九皇天昇流 冽（レツ）／刀銘：蒼煌（セイオウ）／年齢：17歳／身長：172cm／体重：60kg／趣向：静寂の音を聞くこと／嫌悪：猥雑な音／所在地：江戸

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

整った顔立ちをした涼しげな青年剣士。弱冠17歳ながらも幕府の御庭番衆若頭を務めており、また、九皇天昇流伝承者の証たる太刀を持つ。立ったまま寝る、変わったクセがある。

九葵鉄騎（くきてっき）【人物・♂】

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

九葵蒼志狼の実父でもある、九皇天昇流の先代の伝承者。九皇蒼志狼のエンディングでは、九鬼刀馬に殺されたときの様子が明かされる。

九鬼刀馬（くきとうま）【人物・♂】

流派：九皇天昇流 烈（レツ）／刀銘：紅煌（コウオウ）／年齢：22歳／身長：182cm／体重：60kg／趣向：稲妻を見ること／嫌悪：晴れた空、弱者／所在地：天幻城

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

九葵蒼志狼の義兄にして、覇業三刃衆のひとり。生まれつき全身の色素が薄く、そのことに猛烈な劣等感を抱いている。かつて義父の鉄騎を殺害。九皇天昇流伝承の証である2本の太刀のうち、1本を強奪した。

草薙一族（くさなぎいちぞく）【一族】

■『KOF』シリーズ

1800年前、人類を粛正しようとしていたオロチを、草薙の拳（のちに草薙の剣と言われるようになった）をもって払ったとされる一族。その直系の血筋にあたる者は炎をあやつることができ、また、草薙の拳を草薙流古武術として伝承している。なお、伝承者は三種の神器のひとつとなり、“払う者”の役割をになう。

草薙　京（くさなぎ　きょう）【人物・♂】

格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法／誕生日：12月12日／年齢：19歳／身長：181cm／体重：75kg／血液型：B型（Rh⁻）／出身地：日本／趣味：詩を書くこと／大切なもの：単車と彼女（ユキ）／好きな食べ物：焼き魚／嫌いなもの：努力／得意スポーツ：アイスホッケー

■KOF'94 バトル

炎をあやつる“草薙流古武術”の若き伝承者で、腕まくりした変形学生服とはちまきがトレードマーク。全日本異種格闘技戦で優勝した経験があり、同大会2位の二階堂紅丸、3位の大門五郎とチームを組み、KOFへ出場する。19歳なのにいまだ高校に通っている（ようするに留年している）が、その理由は彼に言わせれば、成績が悪いわけではなく、出席日数が足りないだけとのこと。試合中の口グセは「いくぜっ！」「食らえーっ！」「燃えたろ？」など。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：20歳

二十歳になったが、まだまだ現役高校生。修行を終え日本に帰ってきた矢先、ルガールの秘書からふたたびKOFの招待状を受け取る。修行の成果を試すため、そしてルガールの野望を砕くために、真紅の炎を身にまといふたたびKOFへとおもむく。

■KOF'96 バトル

KOFの出場手続きをすませた数日後、謎の相手との野試合に惨敗。その相手に草薙の本当の力を見せつけるべく、新たな技を体得して大会にのぞむ。荒咬みや毒咬みといった新技の追加、闇払いの削除など、前作とくらべて別キャラクターと呼べるほどの変更がなされている。余談だが、新技のR.E.D.KicKの正式名称は、「Rainbow. Energy. Dynamite KicK」（京によるネーミング）。

■KOF'97 バトル

大会で何者かに完敗する夢にうなされる日々がつづき、重大な何かが起こりそうな予感を胸に、今年もKOFに出場する。とうとう、追っかけ 陰（庵）に加えて、追っかけ 陽（真吾）まで登場した。

■KOF'98 バトル

エキストラモードで“ダッシュ中に奈落落とし（⬇要素＋Ⓒ）”を連発すると……。

■KOF'99 バトル

その高い戦闘能力に目をつけられ、オロチ戦直後、ネスツに捕らわれてしまった。閉じこめられていた施設が爆発・炎上したため脱出はできたものの、自分のクローンを造り出したネスツに怒りを覚え、以来、その野望をたたきつぶすべく行動をつづけている。私服姿での登場となったが、べつに高校を卒業したわけではないらしい。

■KOF2000 バトル

今度こそ八神ともネスツともケリをつけてやるとの決意を固め、KOFにのぞむ。どうやら『KOF'97』でオロチと闘った日以来、家族のもとにも、高校にも、そしてユキのもとにも帰っていないようだ。

■餓狼伝説3 背景

パオパオカフェ2号店で、拳崇とともに観戦中。

草薙　京－1（くさなぎ　きょう）【人物・♂】

格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法／誕生日：7月5日／年齢：20歳／身長：181cm／体重：75kg／血液型：B型（Rh⁻）／出身地：日本／趣味：技のアレンジ／大切なもの：遺伝子／好きな食べ物：メロ／嫌いなもの：オリジナル／得意スポーツ：なし

■KOF'99 バトル

ネスツが造り出した京のクローン。ただし、京の記憶は持っていないため、組織の命令には何の疑問も抱かずにしたがう。京の戦闘データも移植されているが不完全で、本人にくらべると各技の性能はややおとりがち。実験のため、さまざまなタイプのクローンのなかから1号と2号が大会へと送りこまれた。なお、好きな食べ物の「メロ」とは魚の名前。

草薙　京－2（くさなぎ　きょう）【人物・♂】

格闘スタイル：草薙流古武術＋我流拳法／誕生日：7月5日／年齢：20歳／身長：181cm／体重：75kg／血液型：B型（Rh⁻）／出身地：日本／趣味：技のコピー／大切なもの：遺伝子／好きな食べ物：ホキ／嫌いなもの：オリジナル／得意スポーツ：なし

■KOF'99 バトル

京－1と同じく、京のクローン。使用する技のなかに「R,E,D キック」なるものがあるが、「R.E.D.KicK」の誤植ではなく、ネスツが技を登録するときにまちがえたのだとか。ちなみに、「ホキ」も魚の名前。

草薙　京SP（くさなぎ　きょう）【人物・♂】

■KOF'99（DC版） 演出

エキストラストライカー。設定は京と同じ

草薙柴舟（くさなぎさいしゅう）【人物・♂】

■KOF'94 デモ

草薙流古武術の元伝承者。ひとりの格闘家としてルガールに挑むも、力およばず打ちのめされてしまう。主人公チームの途中デモに登場するが、当時は名前が出てこなかったので、キョーヤジ（京のオヤジの意）と呼ばれていた。

■KOF'95 バトル

格闘スタイル：草薙流古武術（元草薙流伝承者）／誕生日：11月27日／年齢：50歳／身長：177cm／体重：68kg／血液型：B型／出身地：日本／趣味：釣り／大切なもの：草薙家のプライド＆草薙　静（妻）／好きな食べ物：カレーうどん／嫌いなもの：高いところ（高所恐怖症）／得意スポーツ：ゴルフ

ルガールに敗れて死んだと思われていたが、蘇生手術によりオロチのパワーを身につけてよみがえった。ただし、洗脳されているため、ルガールを護る尖兵として大会優勝チームの前に立ちはだかる。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 体重：69kg／趣味：釣り、オヤジ狩り狩り／好きな食べ物：カレーうどん、いちごのシャルロット

3作ぶりに復活。「オヤジ狩り狩り」という、とんでもない趣味が追加された。

■KOF2000 演出

京のマニアックストライカーとして登場。

草薙蒼司（くさなぎそうじ）【人物・♂】

■KOF'98 デモ

京の従兄にあたる人物で、もとは『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』の登場キャラクター。『KOF'98』では、スタッフロール中に流れるイラストで、京や柴舟とともに修行に励む姿が見られる。

九条　静（くじょう　しずか）【人物・♀】

生年月日：弘化4年9月4日／年齢：17歳／身長：5尺6寸／体重：11貫目／趣向：傘張り／宝物：愛用の包丁／好き：お新香／嫌い：高いところ

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 デモ

あかりのエンディングやホームステージに登場する、あかりの友人。青い縁取りがされた巫女装束をまとっており、髪には軽いウェーブがかかっている。家事なら何でもこなす家庭的な少女。口調はややそっけないが、じつはかなりの心配性で、あかりや聖が騒動を起こすといつも葵と一緒に謝ることになる。仲間内での呼び名は“しーさん”。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ

あかりのエンディングなどに登場。十三のホームステージでは象をながめている。近々結婚する予定。

九皇蒼志狼（くのうせいしろう）【人物・♂】

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

九鬼刀馬から太刀を取り返し、九皇天昇流伝承者の証である太刀を2本とも手にした九葵蒼志狼。改めて自分の任を果たすべく、行動をはじめる。

首斬り破沙羅（くびきバサラ）【人物・♂】

武器銘：罪人殺（とがびとごろし）／身長：5尺9寸／体重：13貫目

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

かつて鬼によって恋人とともに殺された男。怨みのあまりの深さに、鬼へと復讐すべく黄泉の国からもどってきた。怨念に心狂わせながらも、愛する者・篝火への想いを断ち切れずにいる、哀しい復讐鬼。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA 流派：本能のままに剣を振るっている／生年月日：1765年1月18日（命日：1788年4月1日）／年齢：死亡時24歳／身長：5尺9寸／体重：13貫目／血ノ型：存命時A型／出生地：丹波／趣向：いつも君のことを思うよ……／宝物：篝火……／好きなもの：愛してるよ……篝火……／嫌いなもの：憎い……奴が……／尊敬する人：君さ……／家族構成：これからはいつも一緒だ……（妻・篝火）／コンプレックス：あああ……僕の身体……／剣の道についてどう考えている？：美しい悪夢だぁ……

自分をよみがえらせた天草を斬れば成仏できることに気づき、天草のいる島原へと向かう。

クラーク【人物・♂】
本名:クラーク・スティル／格闘スタイル:マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術／誕生日:5月7日／年齢:33歳／身長:187cm／体重:89kg／血液型:A型／出身地:アメリカ／趣味:ガンコレクション／大切なもの:グラサン／好きな食べ物:オートミール／嫌いなもの:ナメクジ／得意スポーツ:レスリング

■KOF'94 [バトル]
もともとは『怒』シリーズの操作キャラクター。ハイデルンの部下の傭兵で、国際警察の特殊任務によりKOFに出場した。いかなる場面にも冷静に対処するクールさを持ち、熱血漢の戦友・ラルフとは対照的な存在。トレードマークである帽子とサングラスは、ラルフとの数少ない外見上のちがいでもある。

■KOF'95 [バトル]
NEW DATA 年齢:34歳
部下を指導する日々を送っていたが、ハイデルンが前回と同じメンバーでKOFに出場することを決めたため、ひさびさの現役復帰だと闘志を燃やす。

■KOF'96 [バトル]
NEW DATA 体重:99kg
出場者のなかにいる裏社会の大物を監視し、彼らの目的を探るべくKOFに出場した。

■KOF'97 [バトル]
「レオナをKOFに参加させることで、任務中にミスを犯した彼女のリハビリをしよう」というラルフの提案に賛同。チームメイトとして大会に出場する。

■KOF'98 [バトル]
NEW DATA 体重:105kg
「自分にとってKOFとはバラエティショーだ」と言い放つ。クールな彼らしいコメント。

■KOF'99 [バトル]
大会の裏に不穏な気配があり、主催者やその目的を探るべく、ハイデルンに出場を命じられる。服装が前作から変更されたが、ラルフにも同様の変更がなされたため、外見は相変わらずラルフとコンパチ。

■KOF2000 [バトル]
リングが進めている「K'&マキシマ捕獲作戦」の一環として、KOFへと出場する。

クララ【人物・♀】
■KOF'94 '95 [設定]
ルガールに殺されたハイデルンの娘。『KOF'94』の怒チームのエンディングでは、両親と一緒に写った彼女の写真が見られる。

グラント【人物・♂】
本名:アベル・キャメロン／格闘スタイル:暗黒空手／誕生日:1月8日／年齢:不詳／身長:201cm／体重:105kg／血液型:A型／国籍:アメリカ／趣味:陶器づくり／大切なもの:昔、カイン、メアリーと3人で撮った写真／好きなもの:民族的な仮面／好きな食べ物:ビーフシチュー／好きな音楽:音楽は聴かない／嫌いなもの:命乞い／苦手なもの:湿気の高い場所／得意スポーツ:重量あげ／特技:どんな感情も押し殺すことができる

■餓狼 MARK OF THE WOLVES [バトル]
つねにカインの影となり、彼の野望を手助けすべく裏の仕事をこなしてきた男で、奇妙な仮面にマントという異様な姿で破壊活動を行なうことから、「破滅の象徴」として恐れられている。その正体は、スラム時代にカインと辛苦をともにした親友のアベル。なお、過去に、カインのあまりに早い出世に嫉妬した幹部の裏切りから、胸に凶弾を受けている。そのさい命は取りとめたものの、摘出不能の弾丸が体内に残っており、あと4年でその弾は彼の心臓に達してしまうという。

クリザリッド【人物・♂】
格闘スタイル:収集した戦闘データをバトルスーツから肉体にフィードバックして闘う／誕生日:10月23日／年齢:29歳／身長:188cm／体重:83kg／血液型:AB型／出身地:アイルランド／趣味:有名人のクローンコレクション／大切なもの:部下／好きな食べ物:ライフガード、バターサンドクラッカー／嫌いなもの:意味のない会議／得意スポーツ:なし

■KOF'99 [バトル]
ネスツの幹部。格闘家の戦闘データを収集するためにKOFを開催し、そのデータを京のクローンたちに植えつけて、各地でテロを起こそうとしている。K'を自分のクローンだと思っているが、実際は彼がK'のクローン。過去の記憶も本来はK'のものである。

クリス【人物・♂】
格闘スタイル:型はとくにないが、おもにスピードを活かした攻撃が中心／誕生日:5月3日／年齢:14歳／身長:160cm／体重:48kg／血液型:AB型／出身地:スウェーデン／趣味:料理／大切なもの:自然／好きな食べ物:ブータン／嫌いなもの:グミキャンディー、頭を気軽にさわる人／得意スポーツ:オリエンテーリング

■KOF'97 [バトル]
女の子のようなかわいらしい顔立ちをした、明るくさばさばした性格の少年。バンド仲間の社が言った"赤毛の男に借りを返す"提案に乗り、KOFへ出場するじつはオロチ四天王のひとり「炎のさだめのクリス」

■KOF'98 [バトル]
NEW DATA 嫌いなもの:グミキャンディー、頭を気軽にさわる人、ウソをつく人
コメントでは、社、シェルミーとしか組みたくないと言っている。そのわりに、vs社、vsシェルミーの対戦前デモではすごくうれしそう……。

■KOF2000 [演出]
ウィップのアナザーストライカー。シューティングダンサーを出すときの「上です♪」「下です♪」というセリフも健在。

グリフォンマスク【人物・♂】
格闘スタイル:プロレス／誕生日:4月25日／年齢:27歳／身長:215cm／体重:118kg／血液型:O型／国籍:メキシコ／趣味:バイキング／大切なもの:グリフォンのマスク／好きなもの:子どもたちの笑顔／好きな食べ物:何でもよく食べるぞ!(グリフォン談)／好きな音楽:「グリフォンマスクのテーマ」(プロレスの入場時の音楽)／嫌いなもの:反則技、そしてそれを平気で使ってくるレスラー／苦手なもの:雑誌のインタビュー／得意スポーツ:トライアスロン／特技:ブリッジの上にふつうの成人男性を5人乗せることができる

■餓狼 MARK OF THE WOLVES [バトル]
聖獣・グリフォンをイメージしたマスクをかぶるプロレスラー。身も心もヒーローになりきっており、完璧なヒーローたらんとつねに精進を重ねている。デビュー以来、悪役レスラー相手に連戦連勝を飾り、子どもたちからヒーローとして慕われてきたが、あるとき正体不明の男に敗北したため、己を鍛え直そうとリングを離れたそして今回、新技の完成を期に、2年ぶりの現役復帰をかけてキング・オブ・ファイターズに出場する。

黒子（くろこ）【人物】
流派:なし／生年月日:1763年(宝暦13年)5月27日／年齢:25歳／身長:5尺2寸／体重:12貫目／血ノ型:AB型／出生地:日本・河内／趣向:決闘での審判役をすること／宝物:四人の弟／好きなもの:舞台裏の雰囲気／嫌いなもの:セリフ覚えの悪い役者／家族構成:弟・二郎、弟・三郎、弟・四郎、弟・五郎(五つ子)／コンプレックス:顔を隠さないと人前に出れないこと／剣の道についてどう考えている?:名勝負に立ち合える好機

■サムライスピリッツ [背景]
決闘で審判を務める謎の男。闘いにはかならず立ち会い、公正な判定からあと片づけまで行なう。なお、黒子自体は彼以外にもたくさんいる。

■真サムライスピリッツ [バトル]
NEW DATA 流派:?／武器銘:なし／生年月日:????年5月27日／年齢:不詳／特技:死んだ人間を生き返らせる／尊敬する人:師
操作キャラクターとして登場。武器は、審判のときにも使っている赤白旗。以前、和狆と組んで魔物退治をしていた時期があり、そのときミヅキと対決するも、惨敗したらしい。なお、正体はいっさい秘密のようで、名前もモザイクがかかって表示される。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 [バトル]
審判役は担当していない。対CPU戦で、操作キャラクターに化けて対戦を申しこんでくる。

■侍魂 [バトル]
対2P戦専用キャラクター。エンディングなどにも、ちょい役で登場する。

黒鰐次郎（くろわにじろう）【ワニ】
■餓狼伝説3 [背景]
ジョーのホームステージにいるワニ。ラウンド4以降は、大きな赤いリボンをつける

K'（ケイダッシュ）【人物・♂】
格闘スタイル:暴力／誕生日:不明／年齢:16〜18歳／身長:183cm／体重:65kg／血液型:不明／出身地:不明／趣味:なし／大切なもの:なし／好きな食べ物:ビーフジャーキー／嫌いなもの:KOF／得意スポーツ:なし(運動は苦手)

■KOF'99 [バトル]
ネスツの工作員。性格は内向的で、人と接することをあまり好まない。組織により京の能力を移植され炎をあやつることができるが、暴走する危険性があるため、つねに制御用のグローブを着用している。また、記憶も操作されており、幼少時の記憶は存在しない自分に生じた謎の力(データの移植は本人にも秘密に行なわれた)に似通った力を持つという草薙 京に、真実を知る手がかりがあると考え、京を探るために組織を抜け出そうとしている。今回は、組織の命令で紅丸たちとチームを組んでKOFに参加した。ちなみに、KはKUSANAGIの頭文字

■KOF2000 [バトル]
ネスツを抜けて各地でテロ活動を行なっていた(実際はネスツの拠点をたたいていた)最中にKOFの招待状が届いた。何か陰謀めいたものを感じるというマキシマにつき合い、出場してみることに。主催組織によってチームが組まれたので、ヴァネッサたちと面識があったわけではない。

ゲーニッツ【人物・♂】
格闘スタイル:オロチの力(おもに風を使う)／誕生日:7月20日／年齢:41歳／身長:193cm／体重:88kg／血液型:不明／出身地:不明／趣味:ロッククライミング／大切なもの:忠誠心／好きな食べ物:キノコ料理(とくに松茸)／嫌いなもの:おろかな人類／得意スポーツ:ウィンドサーフィン

■KOF'96 [バトル]
「吹き荒ぶ風」の異名を持つ、オロチ四天王のひとり。一応牧師であるため紳士然としているが、本性は残忍で何者にも容赦がない。オロチの血による戦闘能力の高さは群を抜いており、かつて弱冠18歳で、当時25歳であったルガールの右目を奪ったほど

■KOF'97 [デモ]
途中デモに一瞬だけ登場。すでに死んでいるはずだが、レオナにオロチの血の覚醒を呼びかける。

■KOF'98 [デモ]
「その他のメンバー構成のチーム」のエンディングイラストに、ちゃっかり出演している。

■KOF2000 [演出]
レオナのアナザーストライカー。ヨノカゼを放つさいは「ここですか?」というセリフも言う。

G（ゲー）-マント【人物】
■餓狼伝説 [デモ]
ネオジオ初期のイメージキャラクター。スコアランキング画面で、テリーを乗せてきたタクシーの運転手として登場する

■餓狼伝説3 [背景]
山崎のホームステージにて、しばらくすると走ってくる機関車の運転席にいる

■KOF2000 [演出]
リョウのマニアックストライカー。肉声を発するのはこれがはじめてかも

ケビン・ライアン【人物・♂】
格闘スタイル:SWAT傭兵術／誕生日:12月17日／年齢:37歳／身長:187cm／体重:89kg／血液型:B型／国籍:アメリカ／趣味:某SF映画のグッズ集め(シリーズ全6作、初回で観たらしい)／大切なもの:親友／好きなもの:できるだけゆったりとした服装／好きな食べ物:スペアリブ／好きな音楽:ジャズ／嫌いなもの:窮屈な服／苦手なもの:薬(風邪をひいても断固として飲まない)／得意スポーツ:ダーツ／特技:サバイバル

■餓狼 MARK OF THE WOLVES [バトル]
特殊部隊に所属する警察官。親友の黒人警官を何者かに殺され、その息子・マーキーとともにカタキを追っている。性格は明るく、気っぷがいい中年といった感じだが、いざというときにはSWATで鍛えた豪腕を振るう。ただし、マーキーから「長髪の男がカタキだ」と聞いただけなのに、テリーを犯人と勘ちがいするなど、早とちりが激しい。

ケリー【人物・♂】
■餓狼伝説3 [デモ]
マリーに仕事を依頼した、ジェイムス・クーパーの事務所で働く事務員。マリーのエンディングで右側にいる、サングラスのズレた男が彼。

ケンスウ【人物・♂】
■KOF2000 [演出]
拳崇のアナザーストライカー。『サイコソルジャー』時代の拳崇なので、名前の表記も当時に合わせて「ケンスウ」となっている。

玄武（げんぶ）【神獣】
■『月華の剣士』シリーズ [演出]
玄武の翁が「玄武の怒り」のさいに魚籠(びく)から呼び出す神獣。その身体はカゴよりも圧倒的に大きいが、いったいどうやって入っていたのやら。

玄武の翁（げんぶのおきな）【人物・♂】
流派:真心流「一の太刀」／武器:釣り竿「火焚」と魚籠(びく)／生年月日:享保20年12月3日／年齢:128歳／身長:3尺6寸／体重:10貫目／趣向:釣り／宝物:ヒゲ／好き:鮎の塩焼き／嫌い:とくになし／家族構成:亀(湖にたくさんいる)／シンボルアイテム:釣り竿と魚籠

■〜幕末浪漫〜 月華の剣士 [バトル]
玄武の守護神を役割とする翁。かつては「闘将朴然」とまで呼ばれた剣の達人で、現在は四神の要職に就く者たちの育成も請け負っているが、自身は剣を捨てており、釣り竿や亀を使った技などで闘う。楓にとっての剣の師匠で、慨世が殺害されて以降、5年間で彼を立派な剣士に育て上げた。ある日、黙って姿を消した楓を心配し、あとを追って旅に出る。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 [バトル]
NEW DATA 年齢:129歳／利き腕:右
地獄門の封印が完全ではなかったため、楓や雪とともに調査をつづけた結果、地獄門は、封印の巫女と四神の手による「封印の儀」でのみ封じることができると判明。カメたちを引き連れ、封印の巫女捜しへと出かける。

幸田 光（こうだ ひかる）【人物・♀】
年齢:25歳／身長:170cm／体重:52kg／3サイズ:B89・W58・H90／出身地:福岡

■武力 〜BURIKI・ONE〜 [設定]
ブリキガールのひとりで、メンバー内では最年長。BURIKI・GIRLコンテストでは最下位に終わる。

黄龍（こうりゅう）【人物・♂】
流派:活心一刀流＋黄龍の力／武器:十握剣(とつかのつるぎ)／生年月日:?／年齢:55歳／身長:?／体重:?／利き腕:?／趣向:?／宝物:?／好き:?／嫌い:?／家族構成:?／シンボルアイテム:四神の珠

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 [バトル]
地獄門を常世側から守護する者。本来であれば門の封印を護る役目をになうはずが、その意識を常世の悪しき力に支配され、封印の儀を行なおうとする者たちの前に立ちはだかることになる。正体は楓たちの養父・慨世。

ゴードン【人物・♂】
本名:ゴードン・ボウマン／格闘スタイル:実戦逮捕術／使用武器:スタン・トンファー／誕生日:9月26日／年齢:38歳／身長:200cm／体重:200kg／血液型:A型／国籍:アメリカ／職業:警察官／趣味:ドライブ／大切なもの:娘(カンピー)／好きな食べ物:マッシュポテト(亡き女房の作ったポテトが一番)／嫌いなもの:犬／得意スポーツ:アームレスリング／特技:早食い／家族構成:娘とふたりきりの家族／自分を動物にたとえるなら:熊

■風雲黙示録 [バトル]
強引な捜査で犯罪者に恐れられている現職の警察官。溺愛するひとり娘が難病に冒されたため、莫大な手術費をかせぐべく獣神武闘会に参加する。

■風雲スーパータッグバトル [バトル]
NEW DATA 格闘スタイル:パワーでのゴリ押し／年齢:39歳／身長:224cm／体重:205kg
娘のカンピーも、謎の人物(じつは真獅子王)の助力により一命を取りとめた。その娘が広い家に住みたいと言ったために、マイホームの購入を決意。資金調達を目的に、裏獣神武闘会に出場する。

ゴズウ(牛頭)【人物・♂】
本名:不明／格闘スタイル:邪呀殺法「焔」(エン)／使用武器:カギ爪／誕生日:不明(捨て子だったのを邪呀に拾われる)／年齢:不明／身長:190cm／体重:85kg／血液型:O型／国籍:不明／職業:闇のテロリスト／趣味:爆破／大切なもの:邪呀の絆／好きな食べ物:サルノコシカケ／嫌いなもの:獅子王／得意スポーツ:100mダッシュ／特技:1m四方の箱にすっぽり入れる／家族構成:「邪呀」全員が家族／自分を動物にたとえるなら:蜂

■風雲黙示録 [バトル]
隠密テロ組織「邪呀」(ジャガ)の一員で、火炎忍法を得意とする。三つ子の弟であるメズウ、カズウとは固い絆で結ばれており、カズウを殺した獅子王への復讐を果たすため、獣神武闘会に参加した。

■風雲スーパータッグバトル [バトル]
NEW DATA 血液型:A型／大切なもの:邪呀の絆、弟(メズウ)
前大会終了後はふたたび闇の世界で暗躍していたが、裏獣神武闘会の開催を聞きつけ、今度こそカズウのカタキを討とうと参加を決める。

コスプレイヤー京子（きょうこ）【人物・♀】
■KOF2000 [演出]
真吾のアナザーストライカーである、京のコスプレをした女の子。コスプレイヤーと言うわりには、七拾五式 改を使いこなすなど、格闘もかなりの腕前。

ゴロツキ【人物・♂】
流派:喧嘩殺法／刀銘:無銘 長ドス／年齢:18〜39歳／趣向:博打、窃盗、喧嘩／嫌悪:己より強い人／所在地:離天京全域

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 [バトル]
離天京をうろつく粗暴な無法者。一念発起して覇業三刃衆を倒すべく、天幻城に乗りこむ。

コンル【精霊】
■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣　天草降臨　侍魂　アスラ斬魔伝 演出
リムルルにつきしたがい、彼女をサポートする氷の精霊。能力を使いすぎると溶けてしまうらしい。
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
20年前、リムルルとともに何者かに封じこめられた封印の内側でリムルルを護りつづけている。

さ行

西園寺貴人（さいおんじたかと）【人物・♂】
格闘スタイル：合気道／生年月日：1982年3月22日／年齢：17歳／身長：165cm／体重：49kg／血液型：AB型／国籍：日本／職業：高校生／格闘技歴：合気道、剣道／趣味：園芸、料理／好きな食べ物：鱧（はも）／好きな色：青竹色／嫌いなもの：梅干し、ういろう
■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル
合気道をきわめたとされる祖父・貴征に技を直伝された、現役高校生。祖父の言いつけで強引に地方予選に出場させられたが、100kg近く体重差がある相手にも冷静に対処し、勝ち進んでいった。礼儀正しいものの口数が少なく無愛想で、根の正直さゆえ悪気はなくとも暴言を吐くこともある

サウスジェイフン隊【組織】
■餓狼 MARK OF THE WOLVES
キム道場非公認、ジェイフンのファンクラブ。彼の勝利時に、やかんを持ってくる女の子もその一員。

サウスタウン【街】
■餓狼伝説　餓狼伝説3　リアルバウト餓狼伝説　龍虎の拳　龍虎の拳2　KOF2000
SNK対戦格闘ゲームにおいて、頻繁に闘いの舞台となる街。空港や工業地帯を有する一大都市で、出島のイーストアイランドにはギースの拠点であるギースタワーもそびえ立つ。また、キング・オブ・ファイターズがしばしば開催されるためか、世界でも指折りの格闘家たちが流れこんできている。なお、『KOF2000』では、街の一部がゼロキャノンで吹き飛ばされた模様。

酒井七海（さかいななみ）【人物・♀】
年齢：24歳／身長：167cm／体重：51kg／3サイズ：B79・W53・H83／出身地：宮城
■武力 ～BURIKI・ONE～ 設定
ブリキガールのひとり。BURIKI・GIRLコンテストでは、遠野緋名子にわずかにおよばず2位に終わる。

榊　嘩蓮（さかきかれん）【人物・♀】
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
女だてらに侍として生きてきた、銃士浪や迅衛門のかつての同僚。姫を守るべく影武者となり、かわりに殺されてしまう。銃士浪のエンディングに登場。

榊　銃士浪（さかきじゅうしろう）【人物・♂】
本名：龍巳十四郎／流派：龍巳一刀流／刀銘：九頭竜／年齢：27歳／身長：175cm／体重：65kg／趣向：面倒くさくないもの／嫌悪：面倒くさいもの／所在地：暁村
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
かつては幕府の御庭番であったが、ある事情から幕府を去り、離天京の反幕府組織に入った男。覇業三刃衆とは倒幕の目的が異なるため、まずは邪悪なる三刃衆を倒そうとする。

坂田冬次（さかたとうじ）【人物・♂】
格闘スタイル：大南流合気柔術／誕生日：10月17日／身長：162cm／体重：52kg／血液型：AB型／国籍：日本／趣味：なし／大切なもの：自分自身／好きな食べ物：もなか／嫌いなもの：年寄りあつかいするヤツ／得意スポーツ：なし
■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル
伝説の武術と言われる大南流合気柔術の最強にして最後の使い手。老境にさしかかった現在も血の臭いを求めている。ギースに合気術を教えた師（＝マリーの祖父）とは実力を認め合った旧知の仲で、その男を倒したギースこそ「死合い」ができる相手と感じ、勝負を挑むため大会に参戦した

咲（さき）【人物・♀】
■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 デモ
想い人が嫁いでしまい、むなしく日々を送っていた右京の前に現れた女性。病に伏せているらしい

桜田静絵（さくらだしずえ）【人物・♀】
年齢：21歳／身長：165cm／体重：49kg／3サイズ：B86・W58・H87／出身地：東京
■武力 ～BURIKI・ONE～ 設定
ブリキガールのひとりで、やや地味目な女の子BURIKI・GIRLコンテストでは3位。

ざくろ【人物・♀】
■真サムライスピリッツ デモ
幻庵のエンディングに登場する彼の娘。黒髪にリボンをつけている。幻庵の勝利ポーズでは、彼の背中から現れて「ヒヒヒヒヒー」と笑う。

真田小次郎（さなだこじろう）【人物・♂】
■～幕末浪漫～ 月華の剣士（PS版） バトル
幻の隠密部隊、新撰組零番隊の組長。組から脱走した紫鏡を、粛正するために追っている。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ
小次郎（香織）のエンディングに幻として登場。

真田小次郎（香織）（さなだこじろう（かおり））【人物・♀】
本名：真田香織／流派：天然理心流「百舌」／武器：「刀」百舌／生年月日：天保7年3月2日／年齢：28歳／身長：5尺7寸／体重：13貫目／利き腕：右／趣向：なし／宝物：兄の形見のハチマキ／好き：かけそば／嫌い：クモ／家族構成：故郷に母方祖父母のみ健在／シンボルアイテム：形見のハチマキ、「誅」
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
新撰組零番隊組長。以前、零番隊は地獄門を調査していたが、脱走者の紫鏡を取りのがすという失態を演じたとのことで、その任務を鷲塚へと移されていた。しかし、ふたたび地獄門の調査を命ぜられたため、零番隊の存在意義を取りもどそうと、みずからが腰を上げることに。忠義を重んじ、志をまっとうするために剣を取った新撰組隊士……だが、その正体は小次郎の妹・香織。紫鏡に殺された兄のカタキを討つべく、兄になりすまして行動している。

サノウク【人物・♂】
■サムライスピリッツ　真サムライスピリッツ デモ
ナコルルとリムルルの祖父。ナコルルのホームステージやエンディングに登場する。
■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 背景
リムルルのホームステージで闘いを見守っている
■侍魂 背景
カムイコタンにて、剣士たちの決闘を観ている

左門（さもん）【人物・♂】
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
離天京でもっとも高い役職に就いており、まわりからは牛鬼の左門として恐れられている役人。ゴロツキのエンディングにて、ゴロツキを連行していく

サヤ（沙耶）【人物・♀】
本名：サーシャ／流派：慈梵（ジボン）式相殺術／刀銘：止燕 飛燕／年齢：22歳／身長：168cm／体重：45kg／趣向：甘物屋めぐり／嫌悪：ナルシスト／所在地：暁村
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
暗殺を生業とする異国の女性。異人ながら、快活な性格で村の人々にも慕われている。三刃衆暗殺の依頼を受け、義母仕込みの暗殺術を駆使して闘う。

サリー【人物・♀】
■KOF'95　'96　'97 背景
キングの経営するバーのウェイトレスのひとりで、あずき色の制服を着ているほうが彼女。上記のタイトルでは基本的にエリザベスとセットで登場するので、くわしくはエリザベスの項を参照。
■KOF'98 演出
Ⓐ or Ⓑ ボタンカラーのキングが1番手として登場したときや、勝利したときに、キングが飲むワインをトレイに乗せて運んでくる。
■KOF'99 演出
Ⓐ or Ⓒ or Ⓓ ボタンカラーのキングを1番手に選んだ場合、その登場シーンでワインを運んでくる。

三種の神器
■『KOF』シリーズ
オロチに対抗するさいの切り札とも言うべき、草薙の剣、八尺瓊（やさかに）の勾玉、八咫（やた）の鏡の総称。しかし、これらは形ある物ではなく、実際には、1800年前に人類を粛正しようとしていたオロチを封じこめた、払う者“草薙”、封ずる者“八尺瓊”、護りし者“八咫”――この三者を指す。なお、それぞれの役割は、八尺瓊が相手の動きを封じ、草薙が打ち払い、八咫が封印を護るとされている。

三太（さんた）【人物・♂】
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ
斬鉄のエンディングに登場する彼の孫。斬鉄からすべての技を受け継ぎ、二代目斬鉄となった

斬鉄（ざんてつ）【人物・♂】
流派：忍術／武器：蟷螂刃・流、蟷螂刃・影／生年月日：文化8年10月19日／年齢：52歳／身長：5尺7寸／体重：14貫目／趣向：旅／宝物：孫／好き：強者と闘うこと／嫌い：太平の世／家族構成：娘・あやめ、孫・三太／シンボルアイテム：笠とマント
■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル
最強を求めて修羅の道を進む忍者。歴史の裏で暗躍してきたが、動乱のさなか仲間をつぎつぎと失い、気づくとただひとりになっていた。以降、みずからの流派が最強たる自信を持てなくなり、その確証を得るべく果てしない闘いをつづけている。ある日、「魔人」のウワサを耳にし、それを倒せば最強の確信を得られるだろうと「魔人」を捜すことにした。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
NEW DATA 年齢：53歳／利き腕：左
余命が短いことを知り、愛すべき孫・三太にすべての技を伝授した。自身は、戦いに明け暮れた人生に最後のひと華を咲かせるため、いま一度、強者が集まる地獄門へとおもむく。

サンドラ【人物・♀】
■KOF'94　'95 設定
ルガールに殺されたハイデルンの妻。『KOF'94』の怒チームのエンディングでは、彼女の写真が見られる。

椎　拳崇（しいけんすう）【人物・♂】
格闘スタイル：超能力＋中国拳法／誕生日：9月23日／年齢：18歳／身長：172cm／体重：61kg／血液型：B型／出身地：中国／趣味：漫画鑑賞／大切なもの：早見優のデビューアルバム／好きな食べ物：肉まん／嫌いなもの：修業／得意スポーツ：サッカー
■KOF'94 バトル
もとはアクションゲーム『サイコソルジャー』の2Pキャラクターで、『KOF』シリーズでは、鎮のもとで修行中のサイキックソルジャー。アテナに気がある（というよりも、本人はアテナが自分の彼女だと思っている）が、アテナにはまったく意識されていない、ちょっと気の毒な青年。関西弁を話すからか、ストーリーにおいては基本的にボケ役やギャグ役を担当。KOFには鎮の提案で参加した。
■KOF'95 バトル
NEW DATA 年齢：19歳
修行中に感じた邪悪な気がルガールのものだと知り、こういうときこそ自分らの出番や、とKOFへの出場案に賛成。しかし、強いところを見せてアテナのハートをつかんでおきたい、という不純な動機も。
■KOF'96 バトル
KOF開催の話が聞こえてきたある日、公式大会なら純粋に腕試しをするチャンスや、と師匠の鎮に頼みこんで出場を果たす。
■KOF'97 バトル
闘うことで人々を勇気づけたいというアテナの意見に賛同し、鎮に出場を提案する。スキは膨大だが体力が少し回復するだけという、ハイリスク・ローリターンな「肉まん」なる超必殺技が追加された。ちなみに、パワーMAX状態で発動すると「ピザまん」となり、まるで体力が回復しない（2～3ドットだけ回復）ハイリスク・ノーリターンな技となる。
■KOF'98 バトル
NEW DATA 大切なもの：早見優のデビューアルバム、ファンからもらったぬいぐるみ
アテナとの対戦前デモでは、かなり露骨に愛のアピールをしている。でもアテナはまだ気づかない。
■KOF'99 バトル
NEW DATA 格闘スタイル：中国拳法
超能力が消失したため、拳法のみで闘うことに大会へは、超能力を取りもどすきっかけがつかめればと思っての参加。持っている技がかなり変更されたが、画面端で“穿弓腿（2段目のみヒット）→穿弓腿”が連続技になるなど、ヤバイくらいの高性能ぶりを発揮している。勝利時には「まだや、まだ届かへん」と言うが、それだけ強くなっておいて、これ以上何を望む？
■KOF2000 バトル
超能力が消えたのは包に吸い取られたからだと鎮に言われ、どうすれば力がもどるか思案中。「包を闘わせ、飽和状態にある超能力を少しでも発散させてやりたい」という鎮の提案に協力するため、KOFに参加する。なお、アテナとの対戦前デモでは、とうとう真正面から告白。さすがのアテナも拳崇の気持ちに気づいたが、「えっと、えっと……てへっ」と、とぼける
■餓狼伝説3 背景
ボブのホームステージ（パオパオカフェ2号店）で、コックのそばにすわりこんで観戦している。

ジェイムス・クーパー【人物・♂】
■餓狼伝説3 デモ
マリーに秘伝書に関する調査を依頼した男。マリーのエンディングでは、彼女に憤慨される。

シェーラ【人物・♀】
■サムライスピリッツ　真サムライスピリッツ 設定
ガルフォードの1歳上の姉。男っぽい性格。

ジェフ・ボガード【人物・♂】
■餓狼伝説 設定
テリーたちの養父で、天才的な格闘家。サウスタウン征服をたくらむギースの前に立ちはだかるも、ギースの手にかかり、非業の死をとげる。
■餓狼伝説 WILD AMBITION デモ
オープニングデモでは、暴漢に襲われ死に瀕している彼の姿を見ることができる。

シェルミー【人物・♀】
格闘スタイル：型はとくにないが、おもに投げが中心（ブリッジは得意）／誕生日：2月13日／年齢：21歳／身長：173cm／体重：68kg／血液型：B型／3サイズ：B92・W63・H87／出身地：フランス／趣味：バンド、仏映画鑑賞／大切なもの：パソコン／好きな食べ物：魚（とくに光りもの）／嫌いなもの：セロリ、シチュー、高校野球／得意スポーツ：アイススケート
■KOF'97 バトル
長い前髪で表情を隠した、やや捕らえどころのない印象を与える女性。ファッションデザイナーをしているが、社のバンド仲間でもあるため、彼の“赤毛への復讐案”につき合いKOFに参加した。じつはオロチ四天王のひとり「荒れ狂う稲光のシェルミー」。
■KOF'98 バトル
NEW DATA 趣味：バンド、仏映画鑑賞、ハムスターの飼育／大切なもの：パソコン、ハムスター／好きな食べ物：魚（とくに光りもの）、納豆巻き、牛丼屋の朝定／嫌いなもの：セロリ、高校野球／得意スポーツ：フィギュアスケート
プロフィールにハムスター関係のものが追加。ちなみに、ハムスターの名前は「あちゅ」と「うるり」。
■KOF2000 演出
クラークのアナザーストライカー。ファッションデザイナーらしく衣装を新調している。

詩織（しおり）【人物・♀】
■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 設定
鬼が襲った村の生き残りで、鬼を殺してほしいと覇王丸に頼む。じつは「鬼」こと斬紅郎の実子。

色（しき）【人物・♀】
流儀：二刀流である以外不明／武器銘：陰魔輪（おんまりん）、陽神輪（ようしんりん）／生年月日：6月6日（生年は不明で、生誕日は記憶にある数字）卯の刻／身長：5尺6寸／体重：12貫目／三体数：胸囲2尺8寸・胴囲1尺7寸・腰囲2尺9寸／出生地：恐山洞窟内の祠
■侍魂 バトル
心を抜き取られ、ユガの傀儡（くぐつ）と化した半陰の女。半陽の男と契りを交わし、壊帝ユガの新たな肉体となる子を宿すことを目的としており、そのため半陽の男たる覇王丸を捕らえるべく、つけ狙う。
■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル
●修羅……ユガの呪縛が解けたため、故郷を探す旅をしている。反面のアスラに心ひかれている様子。
●羅刹（半陰となりし色）……ふたたびユガに捕らわれたため、強力な蛇の刻印をほどこされている。
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
命の母親。命のエンディングにて、娘に進むべき道をやさしく説く。幽堕のエンディングにも登場。

紫鏡（しきょう）【人物・♂】
流派：明鏡止水「惨殺の章」／武器：凶刀「禿鷲」／生年月日：文政12年2月24日／年齢：34歳／身長：6尺5寸／体重：14貫目／趣向：人斬り／宝物：収集した刃物／好き：肉／嫌い：野菜／家族構成：不明／シンボルアイテム：闇、雨、巨大な武器
■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル
狂気のはぐれ人斬り。もともとは新撰組にいたが、快楽のためだけに人を斬っていたことから、内部で粛正されかけた。しかし、事前に気づいて隊を抜け出し、以来、流浪の人斬りとしてさまよっている。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 設定
骸（むくろ）の項を参照。

シクルゥ【オオカミ】
■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣　天草降臨　侍魂　アスラ斬魔伝 演出
羅刹ナコルルをサポートする狼。ある意味、修羅ナコルルにつきしたがうママハハとは表裏一体の存在。ナコルルを背に乗せて闘ったりもする

慈限大師（じげんたいし）【人物・♂】
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
幕府の創成に関わりつつも、幕府転覆を計画した

僧侶。朧（おぼろ）にその願いを託し、みずからは即身仏と化した。半蔵のエンディングに登場。

地獄門【門】
■「月華の剣士」シリーズ
生者が住む世界「現世（うつしよ）」と、死者の世界「常世（とこよ）」との境界にある門。常世からの悪しき想念が現世に流れ出ないように、太古の昔から四神によって護られている。

獅子王（ししおう）【人物・♂】
本名：不明／格闘スタイル：あらゆる格闘技を一度はかじっている／使用武器：ソード・オブ・レオ（長剣）／誕生日：9月3日／年齢：28歳／身長：205cm／体重：128kg／血液型：O型／国籍：カナダ／職業：真獅子王に雇われるまでは、バーの用心棒を転々としていた／趣味：ボディビルディング／大切なもの：恋人の写真（影になるために別れさせられた）／好きな食べ物：オートミール／嫌いなもの：別になし（本当は真獅子王を憎んでいる）／得意スポーツ：何でもできる／特技：声色の模写／家族構成：母親のみ（もう何年も連絡を取っていない）／自分を動物にたとえるなら：一匹狼

■風雲黙示録 バトル
突如、獣神武闘会の開催を表明した謎の男。じつは真獅子王の影武者で、命ぜられるがままに行動している。恋人も家族も捨てて獅子王の役割を果たしていたが、少しずつ自分の存在理由に疑問を抱きはじめ、真獅子王への憎悪をつのらせることになった。

■風雲スーパータッグバトル バトル
NEW DATA 本名：ジェイク・アボット／格闘スタイル：ボクシング＋剣術／使用武器：ソード・オブ・レオ（レプリカ）／年齢：29歳／職業：無職／趣味：成り上がるためのトレーニング／大切なもの：野望（元恋人の写真は捨てた）／嫌いなもの：真獅子王
前大会では、真獅子王へ反旗をひるがえしたものの失敗に終わった。野望を捨てきれず、鍛練を重ねて機会をうかがっていたところ、裏獣神武闘会への参加を要請され、これを受諾。自分が真獅子王にとってかわるため、あえて影武者当時の姿で出場する。

■KOF2000 演出
キングのアナザーストライカー。鎧が銀色なのでたしかに獅子王（真獅子王は鎧が金色）。

四条雛子（しじょうひなこ）【人物・♀】
格闘スタイル：相撲／誕生日：3月3日／年齢：16歳／身長：154cm／体重：41～42kg（カバンの重りで＋5kg）／血液型：B型／3サイズ：B82・W56・H83／出身地：日本（祖母がロシア人のクォーター）／趣味：相撲の番付表収集、ハーブを使った小物作り（ポプリやハーブティー）／大切なもの：幼いときにもらったテディベア／好きな食べ物：自宅専属コックのちゃんこ鍋、紅茶、プチフール／嫌いなもの：虫、すっぱいもの、ピアノの稽古／得意スポーツ：乗馬、なぎなた

■KOF2000 バトル
名門女子校に通う純正お嬢さま。どこか抜けた感じがあるうえ、ほかに意識がまわらなくなるほど空想に浸ってしまうクセを持つ。ロシア人の祖母からゆずり受けたブロンドの髪や、愛らしい女子校の制服など、清楚な雰囲気を感じさせる少女だが、その格闘スタイルはなんと「相撲」。名のある格闘大会で優勝すれば学園に相撲部を設立してもらえるということで、まずは女性格闘家チームのメンバー募集オーディションに参加した。そこで見事ユリを投げ飛ばし、チームメンバーとしてKOF出場の運びとなる。

静（しず）【人物・♀】
■サムライスピリッツ デモ
覇王丸のエンディングに登場する、彼の許嫁（いいなずけ）。覇王丸も彼女を想ってはいる様子。

■真サムライスピリッツ デモ
覇王丸、シャルロット、幻十郎のエンディングに登場。骸流島では物陰から闘いを見守っている。

■侍魂 背景
骸流島・午の刻にて、柱の陰から決闘を観ている。

執事①【人物・♂】
■リアルバウト餓狼伝説2 デモ
クラウザーのエンディングに登場。何度甲冑を着せても対戦のたびに豪快にとっぱらう主人に腹を立て、アッパーでKOしてしまう。

執事②【人物・♂】
■龍虎の拳2 デモ
日本に逃亡するギースにつきそう初老の男。

ジム【人物・♂】
■餓狼伝説3 デモ
マリーに仕事を依頼した事務所に勤める事務員。マリーのエンディングに登場する、左側の人物。

ジャズウ【人物・♂】
本名：不明／格闘スタイル：邪呀殺法「極」（キョク）／使用武器：カギ爪／誕生日：不明／年齢：不明／身長：188cm（推測）／体重：90kg（推測）／血液型：不明／出身：不明／職業：テロリスト集団「邪呀」の頭領／趣味：不明／大切なもの：不明／嫌いなもの：不明

■風雲スーパータッグバトル バトル
隠密テロ組織「邪呀」の頭領だが、その存在を知る者は少ない。邪呀殺法のすべてを使いこなす達人で、加えてカラスに化けることが可能。真獅子王をつねに監視しており、倒す機会を虎視眈々と狙っている。

ジャック【人物・♂】
■餓狼 MARK OF THE WOLVES デモ
グリフォンマスクのエンディングに登場する松葉杖の少年。自分もグリフォンマスクのような「勇気ある、決してあきらめない男」になると母親に宣言する。

ジャック・ターナー【人物・♂】
■龍虎の拳 バトル
ビア樽のような巨体を持つ無法者。自慢の怪力でサウスタウンを我がものにすべく、不良グループ「BLACK CATS」を結成。悪事のかぎりをつくしてきたが、裏社会の実力者であるMr.ビッグにグループを弱体化させられ、不本意ながら配下にくだった。Mr.ビッグに荷担しつつも謀反の機会をうかがっている。

■龍虎の拳2 バトル
格闘スタイル：オリジナル喧嘩殺法／誕生日：3月24日／年齢：27歳／身長：184cm／体重：138kg／血液型：O型／国籍：アメリカ／職業：BLACK CATSのリーダー／宝物：グループの仲間とバイク／好きな食べ物：ジャンクフード／嫌いな食べ物：中華料理／好きな音楽ジャンル：ハードロック／好きな言葉：弱肉強食／好きな異性のタイプ：いい女／尊敬する人物：なし／ライバル：なし／家族構成：詳細不明／最終学歴：不明
Mr.ビッグの配下からのがれ、「BLACK CATS」の再興を決意。しかし、以前のメンバーはすべてMr.ビッグに引き抜かれていたため、キング・オブ・ファイターズで腕利きを集めようともくろむ。

ジャック・デュガリ【人物・♂】
格闘スタイル：柔道／生年月日：1967年7月6日／年齢：32歳／身長：187cm／体重：100kg／血液型：B型／国籍：フランス／職業：フランス柔道協会役員、柔道道場師範／格闘技歴：柔道、柔術／趣味：鍛練／好きな食べ物：米飯／好きな色：金色／嫌いなもの：でれでれしたカップル

■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル
オリンピックの柔道無差別級で、金メダルを2度も獲得した柔道家。柔道のみならず、さまざまな格闘大会でその実力を世に知らしめている。柔道こそ最強の格闘技、精神修養を重ねなければ強くなれない、という考えかたをかたくなに曲げない頑固者。また説教癖があり、話が異様に長い。

シャルロット【人物・♀】
流派：なし／武器銘：ラロッシュ／生年月日：1761年2月4日／年齢：27歳／身長：72インチ／体重：105ポンド／血ノ型：B型／三体数：B86・W55・H89／出生地：フランス／趣向：刺繍／宝物：初恋の男性の肖像画／好きなもの：深紅のバラ／嫌いなもの：ネズミ／家族構成：父・セルジュ、母・ジョセフィーヌ、弟・カルダン、伝書鳩・ピエール／コンプレックス：つい、人前で高飛車になってしまい、周囲の人の傷つくことを言ってしまう性格／剣の道についてどう考えている？：自分が傷つくことなく、完全に勝利すること

■サムライスピリッツ バトル
レイピアを巧みにあやつる勇ましい女性剣士。フランスの下級貴族だが社交界をあまり好んでおらず、もっぱら剣技の訓練やキツネ狩りばかりをしている。また、気が強くて高慢な態度も目立つ、いわゆる“お姉さま系”キャラクター。ある日、フランスの混迷の根源がアンブロジァにあると知り、その暗黒神を滅ぼすべく祖国をあとにした。

■真サムライスピリッツ バトル
NEW DATA 本名：シャルロット・クリスティーヌ・コルデ／年齢：28歳／特技：オペラを歌うこと／尊敬する人：武人であった父
天草は倒したが、彼もまたアンブロジァの使い魔のひとりにすぎないであろうことを確信。今度こそアンブロジァを討ち滅ぼそうと、ふたたび闘いの旅に出る。ズィーガーのエンディングでは、珍しく礼装した彼女を見ることができる。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル
祖国で起きた異変の原因を探るため日本を訪れたところ、人々の魂を吸い取っている魔城の存在を知り、一路島原へと向かう

■侍魂 背景
サンフランシスコ港にて、闘いを見物している。

ジャン【人物・♂】
■龍虎の拳2 デモ
足が悪く、歩くことすらできない、キングの弟。キングのエンディングでは、手術を受けて元気になった姿が見られる。

■KOF'96 デモ
交通事故に遭い、入院中。新・女性格闘家チームのエンディングでは、退院して元気な姿を見せる。

■KOF'97 デモ
新女性格闘家チームのエンディングにて、美女3人に囲まれて無邪気にはしゃいでいる。結構ナンパ者？

■KOF'98 デモ
スタッフロール中に表示されるイラストでは、姉たち3人に囲まれてVサインをしている。

ジャンリュック【人物・♂】
■風雲黙示録 設定
キャロルの父親で、ジムナス・アーツの道場主。ジムナス・アーツの普及のために、娘のキャロルを強引に獅子王と婚約させた。

ジョーカー【人物・♂】
本名：マルコ・バリャドリッド／格闘スタイル：ジャグルファイト／使用武器：マジック・アイテム（トランプなど）／誕生日：6月15日／年齢：27歳／身長：210cm／体重：75kg／血液型：O型／国籍：スペイン／職業：犯罪グループ「マジカルヒポポ」のリーダー／趣味：幸せそうなヤツらを思いっきり不幸な目に会わせること／大切なもの：動物たち（ペットではなく家族らしい）／好きな食べ物：トマト／嫌いなもの：正義の味方／得意スポーツ：アイススケート／特技：催眠術／家族構成：7人兄弟の次男　両親は幼いころに死別／自分を動物にたとえるなら：カラス

■風雲黙示録 バトル
はみ出し者で構成される小規模な犯罪グループのリーダー。テレビでハデに獣神武闘会の開催を表明した獅子王のカリスマ性が許せずに、自分も注目を浴びるべく参加を決意。キャロルにホレている。

■風雲スーパータッグバトル バトル
NEW DATA 年齢：28歳／趣味：嫌がらせ／大切なもの：プライドと家族のペット（カバ、ネコ、サルほか）
獅子王との闘い以来、なぜかつぎつぎとグループのメンバーが逮捕されていた。傾きつつある組織の行く末を憂い、人員補強と復讐を兼ねて、真獅子王の組織を乗っ取るべく裏獣神武闘会に参加する。

ジョー・ヒガシ（東　丈）【人物・♂】
■餓狼伝説 バトル
日本人ながら、本場タイで最年少チャンピオンに輝いたムエタイ戦士。ムエタイ以外の世界で自分の実力を試すべく、キング・オブ・ファイターズへ参加しようと、なけなしの金をはたいてサウスタウンにやってきた。ボガード兄弟とは大会前に遭遇し、一緒に参戦しないかと呼びかけたのが縁。

■餓狼伝説2 バトル
格闘スタイル：ムエタイ／生年月日：1972年3月29日／年齢：21歳／身長：180cm／体重：72kg／血液型：AB型／出身地：日本／趣味：喧嘩／大切なもの：ハチマキ／好きな食べ物：ワニの唐揚／好きな音楽：ド演歌／嫌いなもの：学校／得意スポーツ：格闘技全般
キング・オブ・ザ・ファイターズの招待状が届いたため、迷うことなく参加を決意。みずからを「嵐を呼ぶ男」と形容するなど、熱血で目立ちたがり屋で脳天気な格闘バカというキャラクターは、本作でおおむね確立された。開発当初は前作の主人公のひとりでありながら、登場予定がなかったらしい。

■餓狼伝説SP バトル
同キャラ対戦前の「変なパンツで俺をイメージダウンさせてるのは、貴様か！」は本作屈指の名ゼリフ。

■餓狼伝説3 バトル
NEW DATA 年齢：22歳／職業：ムエタイ選手／特技：ナンパ（成功率99%と本人談）
ムエタイ界では向かうところ敵なしで、歯ごたえのない闘いがつづくことに辟易していた。そんなときチンから、秦の秘伝書と山崎のことを聞き、ホア・ジャイとともにひさびさにサウスタウンへと向かう。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル
ムエタイ史上最強のチャンピオンとして、名を馳せている。キング・オブ・ファイターズが開催されることを知り、3試合もひかえているタイトルマッチを放り出して大会に出場。ホア・ジャイに「ムエタイ史上最悪のチャンピオンだ」とあきれられる。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル
NEW DATA 年齢：24歳／体重：71kg／嫌いなもの：正装すること
ムエタイ史上最強のチャンピオンの座は揺るがず。近所の子どもたちを集め、ムエタイ教室を開いている。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
リックは年寄り、香緋はガキンチョと、完全に小バカにしている。年寄りといっても、リックはジョーの3歳年上でしかないのだが……。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル
自分こそが世界最強だと信じ、それを証明するためにキング・オブ・ファイターズに出場。

■KOF'94 バトル
NEW DATA 年齢：22歳　※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説2』のときと同じ
相変わらずパンツ一丁であばれまくる、自称・嵐を呼ぶ男。強いヤツとにかく闘いたいがためにKOFへ出場する。テリーたちが気にしている、主催者「R」に対する疑惑はまったくどうでもいい様子。

■KOF'95 バトル
NEW DATA 年齢：23歳
地中海の小島で修行中のテリーたちを訪ねたときにちょうどKOFの招待状が届き、これ幸いと3人での出場を決める。もちろん、誰が大会を主催しているのか、などのこまかな点は気にしていない。

■KOF'96 バトル
挑発ポーズが、トランクスを下ろして尻を突き出すもの（通称、ケツ）に変更され、話題を呼んだ。

■KOF'97 バトル
大会出場に乗り気でないアンディや、何やら不安を感じているテリーとは対照的に、ひとりやる気マンマン。相変わらずのハイテンション野郎。

■KOF'98 バトル
1番手としての登場シーンでは、えらくハデなガウンを羽織るようになった。

■KOF'99 バトル
NEW DATA 体重：71kg／嫌いなもの：正装すること
テリーからKOF開催の知らせを受け、すぐに参加を表明。しかし、彼の頭のなかでは、大会前にテリーがもらした「……帰れるかな……」という言葉がつねに渦巻いていた。……と、ストーリーは彼らしくもなくシリアス。挑発もケツではなくなっている。

■KOF2000 バトル
サウスタウンの街中で発生したバイク事故の現場で、マリー、そして前大会直後から姿を消していたテリーのふたりと再会。爆発したバイクの持ち主であるマリーに事情を聞き、彼女に協力するためチームメンバーとして大会に出場することに。

ジョン【人物・♂】
■リアルバウト餓狼伝説SP DOMINATED MIND デモ
アルフレッドを世話している老人。アルフレッドとともに、複葉機でサウスタウンにやってきた。オープニングデモやエンディングに登場。

ジョン・クローリー【人物・♂】
■龍虎の拳 バトル
海軍の元パイロット。かつては「蒼い疾風」と呼ばれた歴戦の勇士だったが、とある戦闘で一瞬のミスから墜落してしまう。友人のジェームスに救われて一命はとりとめたものの、目を負傷したため引退。いまでは海軍士官学校でマーシャルアーツを教えている。

■龍虎の拳2 バトル
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋オリジナル殺人術／誕生日：2月15日／年齢：30歳／身長：182cm／体重：76kg／血液型：B型／国籍：アメリカ／職業：元海軍士官学校の教官／宝物：愛機「FIRE BOY」／好きな食べ物：ゼリービーンズ、スコッチケーキ／嫌いな食べ物：カラいもの／好きな音楽ジャンル：60'Sロック、カントリー、ブルース／好きな言葉：青い疾風／好きな異性のタイプ：空を愛してくれる人／尊敬する人物：JFK／ライバル：空／家族構成：詳細不明／最終学歴：海軍士官学校
Mr.ビッグへの武器の横流しが公になったため、教官の資格を剥奪され、軍を懲戒免職となる憂き目にあう。昔のつてを頼りMr.ビッグのもとを訪れるも、その姿はなく、結局は大金を得るためにキング・オブ・ファイターズへの出場を決意。軍を辞めたことで、ふたたび大空を飛びたいという気持ちがわき上がり、プロペラ機の修理にいそしんでいる。

■餓狼伝説SP 背景
リョウのホームステージの左上で挑発をしている。

ジョン・フーン（全　勲）【人物・♂】
格闘スタイル：テコンドー／誕生日：7月26日／年齢：32歳／身長：177cm／体重：77kg／血液型：O型／出身地：韓国／趣味：香水集め、アイドルの追っかけ／大切なもの：遊佐未森のCD全部（初回限定版）、カモメの置物／好きな食べ物：ウナギ、アサリ、葛湯／嫌いなもの：エビ、自分の名字／得意スポーツ：ビリヤード

■KOF'99 バトル
日本の静岡に在住する、キムと同門＆ライバルのテコンドー使い。つねに冷静な理論派……のはずな

のだが、大のアイドル好きで、意欲的に追っかけやサークル活動などを行なっている。キムの更生方法について不満を抱いたため、意見を言いにやってきたが、キムとの論争に発展。自分の理論が正しいことを証明するべく、チャンを引き取り指導することにした。なお、自分の名字が嫌いなわけは、全（ジョン）のほうが金（キム）よりも画数が少ないから。

■KOF2000 バトル

NEW DATA **大切なもの：遊佐未森のCD全部（初回限定版）、カモメの置物、中森明菜のコンサートビデオ**

今回はチョイの指導を担当。ある日、良かれと思ってチョイをアテナファンクラブの会合へと連れ出すが、チョイにはいい迷惑だったようだ。

不知火幻庵（しらぬいげんあん）【人物・♂】

流派：魔道な流／武器銘：あざみ／生年月日：1762年3月25日／年齢：26歳／身長：5尺／体重：18貫目／血ノ型：ヒトとは血液構造がちがう／出生地：鬼哭島／趣向：家族との魔道なひととき／宝物：昔一族の勇者が倒したと言われる「鬼族の骨」（じつはプテラノドンの頭骨）／好きなもの：家族のまがまがしい笑顔／嫌いなもの：怒ったときの自分の肌の色／家族構成：妻・あざみ、長女・ざくろ、長男・むくろ／コンプレックス：最近めっきり減った頭髪／剣の道についてどう考えている？：まっぷたつに切り裂いた瞬間の快感を得るための手段

■サムライスピリッツ バトル

その身に魔性の血が混じる不知火一族、最強の戦士。まがまがしい顔つきで、巨大なカギ爪を使ってあらゆるものを切り裂いては「ンケケケケケ」と不気味に笑う。……が、彼らにとって、ヒトで言うところの“醜悪さ”や“不気味さ”は美点であり、ゆえに幻庵はかなりの美男子とされている。自分こそが魔道の王と呼ばれるにふさわしいと信じ、魔の頂点に立とうとする天草を倒すべく、妻や子どもを置いて鬼哭島をあとにした。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA **年齢：27歳／特技：延髄引き抜き／尊敬する人：じつはアンブロジァ／家族構成：妻・あざみ、長女・ざくろ、長男・むくろ、次男・へどら**

謎のくノ一に敗れて死亡し、その魂は魔界へと堕ちていたが、“魔界を掌握する者”と名乗る存在に「下僕になるなら復活させてやる」と持ちかけられる。取り引きに応じつつも、スキあらばその者を倒して自分が魔道の王たらんと、闘いへと身を投じた。なお、前作ではエンディングが覇王丸のパロディだったが、本作では勝利ポーズが覇王丸のパロディ。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

幻十郎のエンディングに登場。幻十郎をミヅキのもとに連れていこうとする。

不知火半蔵（しらぬいはんぞう）【人物・♂】

■餓狼伝説 設定

アンディが骨法を習った「旅先で知り合いになった日本人」という設定がある。名前は出ていない。

■餓狼伝説2 設定

舞の祖父であり、アンディの骨法の師匠。アンディは師匠と写した写真を、宝物にしている。

■餓狼伝説3 設定

彼が亡くなったため、舞が不知火流の正統継承者に、アンディが不知火流の師範となり、ふたりで道場を引き継ぐことに。

不知火　舞（しらぬい　まい）【人物・♀】

格闘スタイル：忍術／生年月日：1974年1月1日／年齢：19歳／身長：164cm／体重：50kg／3サイズ：B85・W54・H90／血液型：B型／出身地：日本／趣味：おせち料理を作ること／大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし／好きな食べ物：お雑煮／好きな音楽：ヘヴィメタル／得意スポーツ：羽根つき（羽子板使用）／嫌いなもの：クモ

■餓狼伝説2 バトル

不知火流忍術を継承するくノ一。扇子による攻撃と、炎を使った忍術を得意とする。露出度の高い衣装を身に着け、やや高飛車でワガママなところもあるが、古風な面も持ち合わせている大和撫子。ただし、性格は開けっ広げで、アンディに対する想いを公然と告白してはばからない。

■餓狼伝説SP バトル

舞のホームステージでは、闘いをはじめる前に、忍者風の男が川を下っていく。その正体は、舞の前身である男の忍者（→P.18）。

■餓狼伝説3 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：不知火流忍術／年齢：21歳／職業：不知火流忍術継承者／特技：和裁**

師匠である祖父の不知火半蔵の死去にともない、400年の歴史を持つ暗殺拳・不知火流忍術の正統継承者となる。同時に道場も引き継ぐが、アンディ目当ての女性ばかりが押しかけ、不機嫌な様子。そんな折り、リチャードからパオパオカフェ2号店オープンの知らせが届き、バカンスを夢見てアンディと一緒にサウスタウンへ向かったところ、秦の秘伝書をめぐる騒動に巻きこまれてしまう。レオタードの上にベストを着けたりと、衣装が大幅に変更された。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

ギースを倒すべくキング・オブ・ファイターズに出場するアンディを追いかけて、アメリカに渡ることを決心。なお、潜在能力が、レオタード忍蜂というサービス満点の技になっている。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：23歳／身長：165cm／体重：46kg／3サイズ：B87・W54・H90／趣味：ダイエット**

五大老と呼ばれる半蔵の弟子たちに教育を受けていることが明かされる。もっとも、彼女はこの老人たちが苦手な様子。衣装は『餓狼伝説SP』に近いものになった。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA **趣味：料理（最近はお弁当作りに凝っている）**

新人ふたりのうち、リックはカッコいいと素直に評するも、「アンディにはかなわない」とのことわりつき。一方の香緋は子どもということで、『餓狼伝説』のヒロインは自分しかいないとアピールする。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

NEW DATA **趣味：ダイエット**

祖父のもとで骨法の修行に励むアンディにひと目ボレ。黙って山を下りた彼を追いかけるべく、一族の掟を破って不知火の里を抜けた。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定

北斗丸の設定に出てくる「不知火の姉ちゃん」とは、舞のことと思われる。北斗丸の苦手なものにあげられているので、性格は相変わらずのようだ。

■サムライスピリッツ デモ

覇王丸や幻庵のエンディングに、彼女によく似た“謎のくノ一”が登場する。

■KOF'94 バトル

NEW DATA **年齢：20歳**　※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説2』のときと同じ

アンディがテリーたちとチームを組んでしまったため途方に暮れていたところ、ユリにチーム結成の話を持ちかけられ、ふたつ返事で承諾する。なお、特筆すべきはその胸の揺れ。アニメーションに16パターンも使われており、『餓狼伝説』シリーズとはくらべものにならないほどハデに揺れるようになった。

■KOF'95 バトル

NEW DATA **年齢：21歳**

ジョーに話を聞き、アンディはまたテリーたちとチームを組むのだと思いこみ、怒ってさっさとキングのバーへ向かってしまう。

■KOF'96 バトル

ユリがメンバーからはずれたところに、キングの弟の事故が重なり、出場をあきらめかけていたが、結局はキングと香澄とで新・女性格闘家チームを結成することに。道着はよりセクシーに、脇が開いているものに変わった。

■KOF'97 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：不知火流忍術**

香澄と連絡がとれないため出場を見合わせていたが、ちづるが加わり、キングを含めた3人で大会にのぞむことになった。なお、技を放つときのボイスが「超・サー・ビッスゥ！」にしか聞こえない問題技、「水鳥の舞」が加わっている（本当は「ひとつ、ふたつ、みっつぅ！」）。

■KOF'98 バトル

アンディとのあいだに何があったのか、対戦前デモはお互いが礼をするだけと意外なほど地味。また、JPN STREETステージの偶数ラウンドでは、高速道路をくぐった向かい側の歩道で、彼女に似た格好をした人物が「にっぽんいちぃ！」のポーズをくり返している。ちなみにその場所には、庵、テリー、ラルフ、クラークなどを思わせる人物も登場。

■KOF'99 バトル

NEW DATA **身長：165cm／体重：46kg／3サイズ：B87・W54・H90／趣味：料理（お弁当作りに凝っている）**

チームの定員が4人に増えたため、ついにアンディと同じチームになることができた。舞でクリザリッドを倒したときのエンディングは、開発スタッフのあいだで「ラブラブ編」と呼ばれていたらしい。アンディとの対戦前デモでは、赤ん坊を差し出すのでアンディはビックリ。

■KOF2000 バトル

アンディたちが、マリーとの出場を決めてしまったため大激怒。すねているところにユリがやってきて、チーム結成を持ちかけられる。

シンクレア【人物・♀】

格闘スタイル：オリジナル舞踏術＋剣術／誕生日：11月14日／年齢：26歳／身長：175cm／体重：58kg／血液型：AB型／出身：不明／職業：ワイラーの側近／宝物：郊外の遺跡で発掘した剣／家族構成：不明／当面の目標：……

■龍虎の拳 外伝 バトル

護衛兼右腕として、ワイラーのそばに仕える女性。額にビンディをつけているオリエンタルな雰囲気漂う美女だが、冷酷な性格の持ち主で、敵対する者には容赦しない。ワイラーの部下とはいうものの、実際のところは保護者に近い。

真獅子王（しんししおう）【人物・♂】

本名：不明／格闘スタイル：獅子王道（獅子王だけが使える武術らしい）／使用武器：ゴッド・オブ・レオ（長剣）／誕生日：1月1日／年齢：29歳／身長：205cm／体重：128kg／血液型：O型／国籍：アメリカ／職業：究極の闘士（神の化身と信じている）／趣味：武器コレクション（チュンの炎の杖が欲しかったのはこの趣味のせい）／大切なもの：権力／好きな食べ物：プロテイン／嫌いなもの：医者／得意スポーツ：本当になんでもできる／特技：支配／家族構成：弟がひとり／自分を動物にたとえるなら：獅子

■風雲黙示録 バトル

本物の獅子王。影武者の獅子王をあやつって、大々的に獣神武闘会の開催を公表した。政府やマスコミを操作できるほどの権力と財力を持つ。

■風雲スーパータッグバトル バトル

NEW DATA **本名：アックス・イーグル／格闘スタイル：ボクシング＋剣術／使用武器：ソード・オブ・レオ／年齢：30歳／体重：130kg／趣味：武器コレクション、支配**

前大会で影武者に謀反をくわだてられたため、敵対組織につけ入るスキを与えてしまい、やむなく本拠地を離れるハメになった。さらなる肉体改造を試みることでより強大な力を手に入れており、再度頂点に立つべく裏獣神武闘会を開催する。

真蔵（しんぞう）【人物・♂】

■サムライスピリッツ 設定

半蔵の長男。誰よりもマジメに修行をつづけていたが、周りの者からは、最強の伊賀忍と言われる父・半蔵とつねに比較されたため、強い劣等感を抱いていた。その心のスキをつかれて、天草に憑依されることに。

■真サムライスピリッツ デモ

半蔵のエンディングに登場。天草から解放されるも魂の力が弱っており、母・楓の命を賭した行動により復活を果たす。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 設定

服部半蔵 2 を参照。

秦　崇秀（じん　ちょんしゅう）【人物・♂】

格闘スタイル：帝王拳／生年月日：1980年6月6日／年齢：14歳／身長：169cm／体重：59kg／血液型：不明／国籍：中国／職業：無職／趣味：旅行／大切なもの：兄／好きな食べ物：カラいもの／好きな音楽：アニメ主題歌／嫌いなもの：深海魚（顔がこわい）／得意スポーツ：球技以外は好き／特技：お手玉（記録32個）

■餓狼伝説3 バトル

英雄「秦　王龍」の子孫にあたる秦兄弟の弟。早くに両親を亡くし、兄の崇雷と力を合わせて生きてきたが、裕福な子どもからは格好のいじめの標的とされた。そうした経験からしだいに力を欲するようになり、結局はその思いが引き金となって、先祖の魂（秦海龍）にとりつかれてしまう。以来、恐るべき帝王拳の使い手に変貌。完全体となるべく秦の秘伝書を探し求めるようになった。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

秘伝書をすべて集めたギースから、秘伝書を取りもどすためにキング・オブ・ファイターズに出場。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：16歳／身長：170cm／特技：皮肉（本人は悪気なし）**

相変わらず先祖の魂が覚醒しているあいだは無意識状態。皮肉が特技という、キツイ性格が発覚した。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA **体重：54kg／趣味：写真を撮ること**

ふたりの新キャラクターに対して、「下僕にしてやってもいい」と挑発的な言葉をあびせる。

秦　崇雷（じん　ちょんれい）【人物・♂】

格闘スタイル：帝王拳／生年月日：1980年6月6日／年齢：14歳／身長：169cm／体重：59kg／血液型：不明／国籍：中国／職業：無職／趣味：ウィンタースポーツ（いまはスノーボード）／大切なもの：弟／好きな食べ物：杏仁豆腐／好きな音楽：なし／嫌いなもの：努力／得意スポーツ：個人技はほとんど／特技：料理（鉄人級）

■餓狼伝説3 バトル

秦兄弟の兄のほう。6歳のとき両親を亡くすが、父親が死にぎわに言った「自分たちは古代の英雄の血を引いている」という言葉を信じ、弟とともに貧しいながらも誇り高く生きてきた。弟同様、先祖の魂（秦空龍）にとりつかれ、帝王拳をあやつる戦闘マシンと化している。ただし、それでも弟思いの性格だけは変わっていない。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

先祖の魂に対し、崇秀・崇雷は抵抗をつづけていた。そのため先祖の魂は、秘伝書をギースから奪回して完全なる復活をとげるべく、兄弟をあやつりキング・オブ・ファイターズに参戦する。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：16歳／身長：170cm／趣味：スノーボード／特技：オシャレ（最近色気づいてきた）**

本来の人格と先祖の魂の人格が交互に現れる体質は相変わらず。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA **体重：55kg**

新キャラクターが参戦してきたことに対して、何人増えようとも帝王拳の前には無力、と豪語する。

秦の秘伝書【書物】

■餓狼伝説3

一騎当千の力を持ち、始皇帝の護衛長官を務めていた秦　王龍が、2200年前にしたためた書物。秦兄弟にとりついて現代によみがえった空龍、海龍（ともに王龍の息子）が完全体となるために必要な品。全3巻で構成されており、タンとクラウザーが1巻ずつ持っていたが、その2巻はすでにギースが奪取ずみ。

ズィルバー【人物・♂】

格闘スタイル：空手／誕生日：7月9日／年齢：49歳／身長：182cm／体重：84kg／血液型：B型／国籍：ドイツ／職業：無職／格闘技歴：空手、サンボ、柔術、キックボクシング、マーシャルアーツ、功夫（すべて独学）／趣味：目を鍛えること／好きな食べ物：燻製（くんせい）／好きな色：銀色／嫌いなもの：地味なこと

■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル

大会の決勝戦に、突如乱入してきた謎の空手家。人間離れしたスピードと跳躍力を持ち、鬼面のごとき形相で命を賭けた闘いを挑んでくる。逆立てた銀色の髪は、自分の強さを演出すべく考案したもので、ドイツ語で「銀」を意味する通り名は髪の色からつけられたものらしい。また、20年ほど前には、中国に出向いて宋　玄道と闘っている。

スマートチャン【人物・♂】

■KOF2000 演出

チャンのマニアックストライカー。いまのチャンがやせても、こうはならないと思うが……。

セス【人物・♂】

格闘スタイル：護身術／誕生日：8月1日／年齢：41歳／身長：190cm／体重：108kg／血液型：B型／出身地：アメリカ／職業：エージェント／趣味：盗聴、ドライブ／大切なもの：ネクタイ、家族／好きな食べ物：野菜、果物（ベジタリアン）／嫌いなもの：飛行機／得意スポーツ：個人競技／性格：冷静沈着、頭脳派

■KOF'99（DC版） 演出

エキストラストライカー。趣味が盗聴という、個人的な知り合いにはなりたくないエージェント。

■KOF2000 バトル

KOFに現れると予想される、“ロン”という名の人物を捕らえることが今回の任務。紅丸とは旧知の仲で、KOFに出場するメンバーを捜していた彼のチームに、麟をともなって参加することにした。

刹那（せつな）【人物・♂】

流派：無名（殺）／武器：八十枉津日太刀（やそまがつひのたち）／生年月日：なし／年齢：外見20歳前後／身長：6尺2寸／体重：20貫目／利き腕：左／趣向：なし／宝物：なし／好き：なし／嫌い：現世、常世を問わずすべての存在／家族構成：なし／シンボルアイテム：梟（ふくろう）＝ナギ、八十枉津日太刀

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

地獄門より現れた謎の男。外見こそ精悍な美青年だが、もともとは戦乱で死亡した赤子に、常世の思念が取りついて生み出されたという、完全な“悪”の存在。己さえも含めたすべての存在を憎んでおり、いっさいのものを滅するために行動している。その正体は、封印の巫女を殺す役割をになう「常世の使者」。

セレナ【人物・♀】

■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ 設定

ガルフォードの妹。彼より2歳年下で、おとなしく泣き虫な女の子。

ゼロ【人物・♂】

■KOF'99 デモ

ネスツの上級幹部として登場（声のみ）。部下のクリザリッドを使ってネスツの存在を知らしめた。

■KOF2000 バトル

格闘スタイル：おもに打撃格闘＋カッター攻撃／誕生

日：10月7日／年齢：44歳／身長：193cm／体重：88kg／血液型：O型／出身地：不明／趣味：仕事／大切なもの：変身能力／好きな食べ物：寿司、すきやき／嫌いなもの：裏切り者／得意スポーツ：ゴルフ、野球

正体が明らかになったネスツの上級幹部。変身能力を用いて、ハイデルンが持つ傭兵部隊の上級組織の司令官・リングになりすましていた。その立場を利用し、格闘家たちの持つエネルギーを集めてゼロキャノンを始動させる「プロジェクト'00」と、ネスツの裏切り者であるK'&マキシマの捕獲作戦を実行すべく、KOFを開催。しかし、それはネスツのためではなく、すべてはみずからが支配者として君臨するための行動であった。

千堂つぐみ（千堂　鶫）【人物・♀】

格闘スタイル：レスリング／誕生日：9月10日／身長：162cm／体重：43kg／血液型：O型／3サイズ：B83・W56・H85／国籍：日本／趣味：料理（でもヘタである）／大切なもの：母と一緒に写っている唯一の写真／好きな食べ物：近所の店のたこ焼き／嫌いなもの：怪談話／得意スポーツ：水泳

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

ショートカットの髪型にスパッツが似合う、ハツラツとした女の子。幼少のころより父親に強制されてきたレスリングは、嫌いではないが、それが男の子ともき合う障害になっていることで悩んでいる。レスリングをやめると父親に言ったところ、キング・オブ・ファイターズでの優勝を条件として出されたため、やむなく参戦することになった。

千両狂死郎【人物・♂】

流派：舞闘流歌舞伎／武器銘：世話女房／生年月日：1758年（宝暦8年）12月14日／年齢：30歳／身長：5尺4寸／体重：16貫目／血ノ型：B型／出生地：江戸／趣向：髪の手入れ／宝物：自分が描かれている浮世絵／好きなもの：大観衆の前で舞ったあとの歓声／嫌いなもの：犬／家族構成：3年前に父親と死別／コンプレックス：前座長（父親）に歌舞伎で勝ったと感じたことがない／剣の道についてどう考えている？：生死をかけた舞台技

■サムライスピリッツ バトル

江戸においては知らぬ者なしと言われるほどの花形歌舞伎役者。同じ歌舞伎役者であった父を超えるため、剣技と歌舞伎の融合を思いつき、薙刀（なぎなた）を学びはじめた。そんなきっかけであったが、天賦の才があったのか腕前はみるみる上達。いまでは名のある剣術家とも互角に渡り合えるほどの実力になっており、狂死郎歌舞伎のすばらしさを伝えようと一座の者をひきいて諸国をまわっている。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA 年齢：31歳／特技：密教流膝屈伸／尊敬する人：亡き父親

じつはタンジルストーンが力を宿すために必要な白珠魂の持ち主。そのためミヅキに狙われており、元凶を打ち払おうと闘いの渦中へ飛びこんだ。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

鬼が人を斬り捨てる場面に出くわした狂死郎は、その美しさにいたく感激する。ここに父を超える舞師を見つけたと思い、みずからもその美しい舞を身につけようと、鬼の足跡をたどることにした。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA 年齢：30歳

巡業中、島原に鬼がいるとのウワサを聞きつけ、真偽を確かめるために足を運んだ。

象亀太郎【カメ】

■餓狼伝説3 背景

ジョーのホームステージにいるカメ。対戦中のキャラクターがダウンすると、身体を甲羅のなかに引っこめる。また、夜になると姿を消す。

徐　竜誠【人物・♂】

格闘スタイル：テコンドー／生年月日：1981年7月30日／年齢：18歳／身長：177cm／体重：65kg／血液型：A型／国籍：韓国／職業：大学生／格闘技歴：テコンドー、空手／趣味：ネットサーフィン、時計集め／好きな食べ物：チョコレート／好きな色：群青／嫌いなもの：うじゃうじゃしたもの

■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル

テコンドー世界選手権ミドル級優勝者で、量子力学を専攻する現役大学生。精神面にアマさが残るため安定感には欠けるが、その危うさと同居した爆発力や華麗な足さばきは、衆目を集める要因のひとつとなっている。自身も目立ちたがり屋なので、好んでハデな闘いを行なう。

反町【人物・♂】

■餓狼伝説3 設定

ある極道組織で幹部を務めていた男。ケンカ空手の名手で、米軍基地内では敵なしと言われたボクサーを一撃でしとめたこともある。肉親を知らない山崎に、本当の兄のように慕われていたが、組織間の抗争の責任をボスになすりつけられて殺害された。

宋　玄道【人物・♂】

格闘スタイル：太極拳／生年月日：1929年12月31日／年齢：70歳／身長：170cm／体重：53kg／血液型：A型／国籍：中国／職業：農業（自給自足）／格闘技歴：太極拳、鶴拳／趣味：昼寝、詩吟／好きな食べ物：清炒蝦仁（芝エビの炒めもの）／好きな色：朱色／嫌いなもの：男

■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル

一見、人のよさそうな老人だが、じつは伝説と化した拳法家。かつては"烈虎"と称えられた無敵の太極拳の使い手だったものの、50年も前に世俗から離れ、悠々自適の隠居生活を送っている。旧友であり、今大会の理事のひとりでもある中国最大のテレビ局会長・蘇　世民（スー・シーミン）に懇願され、しぶしぶ大会に参加することになった

た行

ター・ションマオ（大熊猫）【人物・♂】

流派：発勁暗殺拳／刀銘：満貫爪（マンガンソウ）／年齢：25歳／身長：170cm／体重：93kg／趣向：妖精さん探し／嫌悪：無視されること／所在地：聖なる森

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

修行のため中国から密入国してきた武道家。離天京の森で偶然見た聖霊のナコルルにひと目ボレし、彼女を守らなければと勝手に思いこんでいる。

ダイアナ【人物・♀】

格闘スタイル：フェンシングを基本とした剣術／誕生日：11月18日／年齢：29歳／身長：188cm／体重：69kg／血液型：O型／3サイズ：B86・W62・H90／出身地：不明／趣味：蝶の標本集め（自分では作らない）／大切なもの：組織&部下／好きな食べ物：カロリーメイト／嫌いなもの：エリート幹部（フォクシー同様、自分がたたき上げだから）／得意スポーツ：フェンシング

■KOF2000 デモ

ネスツの上級幹部。ネスツに対するゼロの裏切りに気づき、彼が開催しているKOFにクーラを送りこんだ。その姿は、クーラチームのエンディングやクーラの登場&勝利ポーズなどで見ることができる。

だいごろう【カメ】

■「月華の剣士」シリーズ 演出

玄武の翁が連れている巨大なカメ。「亀phone（Bボタン）」のさいなどに登場する。旅の途中では、翁の乗り物がわりにもなっているらしい。

大門五郎【人物・♂】

格闘スタイル：柔道＋我流格闘術／誕生日：5月5日／年齢：28歳／身長：204cm／体重：103kg／血液型：A型／出身地：日本／趣味：自然と親しむこと／大切なもの：ゲタ／好きな食べ物：チョコレートサンデー／嫌いなもの：精密機械／得意スポーツ：柔道

■KOF'94 バトル

古き大和魂を持った、柔道の元・金メダリスト。なぜか、上半身ハダカ、足にゲタという姿で闘う。柔道に限界を感じたため、山にこもって独自の技を磨いていたが、全日本異種格闘技戦で闘った京たちとチームを組んでKOFにエントリーすることに

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：29歳／好きな食べ物：ザルソバ

紅丸とともに京を出迎えに行った港で、ルガールの秘書からKOFの招待状を渡される。

■KOF'96 バトル

NEW DATA 体重：138kg

KOFへの出場手続きをすませた数日後、京が謎の人物との野試合に敗れ大ケガを負うが、大会で雪辱を果たしたいという京の意志にしたがい、そのまま出場することに。エンディングで京に向かって言った「早く卒業せいよ……」はシリーズ屈指の名ゼリフ。また、見た目に変化はないが35kgも太っている

■KOF'97 バトル

衰退していく日本柔道界を牽引してほしいと頼まれ、これが最後との決意を胸にKOFに出場する

■KOF'98 バトル

ジョー、ユリと組んだ「No.3チーム」のエンディングは爆笑もの。日の丸ハチマキはNo.3の証らしい

■KOF'99（DC版） 演出

エキストラストライカーとして登場。走ってくる姿はなかなかかわいい

■KOF2000 演出

セスのアナザーストライカー。上着は着たが、ゲタはそのまま

高嶺　響【人物・♀】

流派：無双真伝流／武器：刀「鵺」／生年月日：弘化4年3月30日／年齢：17歳／身長：5尺2寸／体重：11貫目／利き腕：右／趣向：押し花／宝物：父の形見の刀／好き：花／嫌い：異人、異国かぶれ／家族構成：父・源蔵（故人）／シンボルアイテム：刀、腰につけたポーチ

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

数々の名刀を生み出した刀鍛冶、高嶺源蔵の娘。細身の少女だが、居合いにかけては武士さながらの腕前を持つ。ある日、刀を依頼にきた銀髪の青年が発する"純粋な悪の気"に魅せられた源蔵は、全身全霊をかけて一本の太刀（八十枉津日太刀）を打ち上げるが、力つきて病死してしまう。その死に納得ができない彼女は、父が最後に語った「彼と刀を捜しなさい」という言葉にしたがい、銀髪の青年を追いかける旅に出た。

タクマ・サカザキ【人物・♂】

■龍虎の拳 設定

リョウやユリの父で、極限流空手の師範。異種格闘技戦では無敗を誇る屈強の武道家でもある。十数年前のある日、タクマの命を狙う者の策略による不自然な事故で妻のロネットが死亡。事故の真相を探るため、リョウたちを残して家をあとにした。ゲーム中では明かされないが、Mr.カラテとして登場。

■龍虎の拳2 バトル

格闘スタイル：極限流空手／誕生日：2月4日／年齢：48歳／身長：180cm／体重：70kg／血液型：O型／国籍：日本／職業：極限流空手道場の師範／宝物：ふたりの子どもと、自分の門下生、そして極限流空手／好きな食べ物：白飯、味噌汁／嫌いな食べ物：フランス料理のような高級なもの（緊張するから）／好きな音楽ジャンル：演歌一筋／好きな言葉：百戦錬磨／好きな異性のタイプ：妻のロネット／尊敬する人物：我が心の師とでも言っておくか／ライバル：成長した息子たちかもな／家族構成：息子・リョウ、娘・ユリ／最終学歴：不明

ユリ誘拐事件は無事解決したものの、己の未熟さを恥じ、みずからを鍛え直すべくサウスタウンに道場をかまえる。キング・オブ・ファイターズには、極限流の宣伝と愛弟子たちの力試しを兼ねて参戦。身体は壮年になったいまでも強靭だが、長年の酷使により限界が近づきつつあることは察している。なお、ユリ誘拐事件は、タクマを配下にするためにMr.ビッグが起こしたものであったことが判明

■KOF'94 バトル

NEW DATA 年齢：49歳／趣味：ソバ打ち（ただし、ホメると1日中ソバづくめにされるため、サカザキ家では「ソバ」は禁句）／嫌いなもの：ヘビ／得意スポーツ：格闘技全般（若いころは、いろいろやっていた）

新たに設立した極限流道場メキシコ支部での修行の最中、KOFの招待状が届いた。そこで、リョウとロバートのメキシコ修行の成果を試すため、そして何より自分の腕試しのため、大会への参加を決意。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：50歳

KOFの背後に、死んだと思われていたルガールの影を感じ取り、リョウ、ロバートをひきつれての参加を決める。この大会は自分にとって格闘家人生最後の闘いになることを予感して闘いにのぞんだ……のだが、彼のカンはあまり当てにならないようだ。

■KOF'96 デモ

龍虎の拳チームのエンディングに、自称、Mr.カラテとして登場。ちづるのホームステージの解説席のうしろに立っていたりもする。

■KOF'97 デモ

道場が襲われたため、リョウたちにKOFで優勝して極限流の威信を回復するよう命じ、自身はその道場破りを追って家を飛び出した。龍虎の拳チームのエンディングに、またもMr.カラテとして登場。

■KOF'98 バトル

操作キャラクターとしては久々の登場を果たす。ただし、龍虎の拳チームではなく、おやじチームに所属。

■KOF'99 バトル

NEW DATA 体重：88kg

KOFが1チーム4人制になったことを知り、ならばと極限流一門での参加を決意。「KOF'95」のエンディングにおける引退宣言はすっかり忘れている模様。

■KOF2000 バトル

NEW DATA 好きな食べ物：白米、味噌汁、青粒、酢大豆

ユリがチームを離れたため、かわりにキングをメンバーに迎えてKOFに参戦する

タケシ【人物・♂】

■KOF'98 背景

もとはラジオ番組「ねおちゅぴ」のアドリブドラマコーナー「おまけの2分館」のキャラクターで、担当声優の神谷けいこが自身のノドを心配するほどのダミ声が特徴。周りの目を気にせず行動するうえ、早とちりが多く、思いこみも激しい問題人物だが、なぜかミカというかわいい彼女がいる。好物はホットコーラ。特定の条件を満たすと背景に登場（→P.252）。

たたり【人物】

■真サムライスピリッツ 背景

幻庵の魔道仲間。幻庵のホームステージで、巨大なナベの左側にいる人物が彼。

橘　右京【人物・♂】

流派：神夢想一刀流／武器銘：自作・無名／生年月日：1764年（明和元年）9月20日／年齢：24歳／身長：5尺8寸／体重：11貫目／血ノ型：AB型／出生地：近江・甲賀郡・馬杉村／趣向：……刺繍（ししゅう）／宝物：真の自分を理解してくれている女性「小田桐圭」／好きなもの：孤独な自分を感じること／嫌いなもの：真の孤独／家族構成：……ほしい／コンプレックス：明るい太平の世の中にいまいち溶けこめないこと／剣の道についてどう考えている？：……恐い

■サムライスピリッツ バトル

神速の居合いを使う美男子。小田桐　圭にひそかな想いを寄せており、彼女に捧げるための究極の華を探し求めている。肺病をわずらっているせいか考えかたは自虐的で、そのためあまり人を寄せつけようとしないが、真の孤独は嫌いだという難解な人物。また、立ち合いの最中にリンゴを刻んだり、川柳（「真サムスピ」からは短歌）を読んだりする。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA 年齢：25歳／特技：刺繍（仕上がりは雑巾だという）／尊敬する人：……

天草を倒してまで手に入れた華は、究極のそれではなかった。魔界の中心に究極の華が咲くという話を聞いた右京は、魔界を目指してふたたび旅に出る。相変わらず圭に贈る華を求めているだけで、ミヅキもアンブロジァも彼の視界には入っていない

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

右京が学んだ神夢想一刀流の師匠、ならびにその門弟がひとりの「鬼」によって倒された。ひさびさに道場を訪れ、その惨状を目にした右京は、カタキを討つべく旅に出る。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

圭とその婚約者が平和に暮らせるようにと、世をさわがす天草を排除するため、島原を目指す。

■侍魂 バトル

NEW DATA 生年月日：1764年（明和元年）9月20日辰の刻／複合感情：無口な自分／剣の道について：恐怖と背中合わせ

祝言をあげた圭の幸せを祈りながらもむなしい日々を送っていたところ、圭の体内にいるはずの胎児が消えたとのウワサを耳にし、彼女のためにふたたび立ち上がる。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……心のよりどころであった圭が嫁いでからというもの、余命幾ばくかの人生をひっそり静かに過ごしていたが、そんなとき咲という女性に出会う。

●羅刹……病魔に侵されながらも、残りの人生すべてを居合いにかけることにした。

タツウル【ワシ】

■KOF'97 演出

社の勝利ポーズで彼の腕にとまるワシ。

ダック・キング【人物・♂】

■餓狼伝説 バトル

モヒカン頭に青い舌がトレードマークのダンシング格闘家。もともとはダンサーを志望していたが、幼少時にテリーとのケンカに敗北。年下に負けた悔しさから格闘家を目指すようになった。いかなるときもじっとしていられない性分だが、闘いにおいてムダな動きをとることはなく、ダンス仕込みのバネとリズム感を活かした、独特なマーシャルアーツを駆使して闘う。

■餓狼伝説2 デモ

途中デモでクラウザーに倒されている。

■餓狼伝説SP バトル

格闘スタイル：マーシャルアーツ／生年月日：1967年2月2日／年齢：26歳／身長：179cm／体重：62kg／血液型：B型／出身地：アメリカ／趣味：ダンス・ダンス・ダンス／大切なもの：ヒヨコのPちゃん／好きな食べ物：バターコーン／好きな音楽：ラップ・ミュージック／嫌いなもの：ライジングタックル／得意スポーツ：ストリートバスケット

やはりつねに身体を動かしていないと調子が出ないのか、しゃがんでいるときも落ち着きがない。

■餓狼伝説3 デモ

ホブのエンディングに登場。パオパオカフェ2号店でテリーとホットドッグを食べている。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

ストリートファイトで勝利を重ねるも、歯ごたえのな

い相手ばかりで心は晴れなかった。そこで、燃える闘いを楽しませてくれる格闘家がひしめく、サウスタウンへと向かうことにする。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA 年齢:29歳／職業:プロダンサー／特技:アメリカンジョーク(ベタすぎて笑えない)

世界のクラブシーンに君臨する大スターへの道を、テリーに狂わされたとボヤいている。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

ニューカマーに対しては、人数が増えてにぎやかになると大歓迎。

■餓狼伝説 WILD AMBITION(PS版) バトル

打倒テリーを実現させるため、キング・オブ・ファイターズへの出場を決めた。

■KOF'94 背景

餓狼伝説チームのホームステージで、船に乗って闘いを観戦。

■KOF'95 背景

イギリスステージの左側にあるテーブルで、ヘビィ・D!と酒を酌み交わしている。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、柵にもたれかかりながら試合を観戦。

■KOF'98 背景

USA WHARFステージで、車の上にすわっている。

■KOF2000 演出

ジョーのアナザーストライカー。残念ながらPちゃんの姿は見当たらない。

タムタム【人物・♂】

流派:マヤ流／武器銘:ヘンゲハンゲザンゲ／生年月日:1769年4月1日／年齢:19歳／身長:285cm／体重:55kg／血ノ型:ンムヤワ△型／三体数:B132・W33・H72／出生地:グリーンヘル／趣向:ワルイヤツタオス／宝物:ヘンゲハンゲザンゲ／好きなもの:コドモ／嫌いなもの:コゲツザン／家族構成:チチ・サムサム、ハハ・ケンタ、イモウト・チャムチャム／コンプレックス:ミンナ タムタム コワガル タムタム ヤサシイノニ コドモ ニゲル／剣の道についてどう考えている?:ムラ マモル カタナ スゴク タイジ

■サムライスピリッツ バトル

悪鬼のごとき形相の仮面をつけ、しぼったように細いウエストを持つ、南米からやってきた異形の戦士。カニのようにシャカシャカと歩いたり、奇怪な雄叫びをあげるといった特異な行動をとるのは、闘いのさい所持者に神が乗り移ると言われる"神の面"をつけているからで、ふだんはおだやかで心優しい、ごくふつうの青年。さまざまな災厄から村を守ってきた宝珠、パレンケストーンが天草に奪われたため、取り返すべく旅をしている。

■真サムライスピリッツ デモ

チャムチャムのエンディングに登場。ゲーム中でチャムチャムのおともをしていたパクパクは、じつは彼が変身した姿。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA 年齢:20歳／好きなもの:コドモ、チャムチャム／尊敬する人:ケツアルクアトル

村に起きた異変から悪神の復活を知り、ふたたび神の面をつけて日本を訪れた。

■侍魂 背景

サンフランシスコ港で、闘いを見守っている。

陀流磨(だるま)【人物・♂】

流派:天念流居合術／刀銘:仕込み杖・影千代／年齢:60歳／身長:140cm／体重:68kg／趣向:秘湯めぐり、酒(焼酎)／嫌悪:規律／所在地:不定

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

流浪の世捨て人で、離天京にいるときだけ乱鳳と眠兎の親がわりとなる老人。じつは悪党一家をつぎつぎと壊滅させた過去を持つ、凄腕の剣客。

タンジルストーン【秘石】

■真サムライスピリッツ

チャムチャムの家にあった家宝の秘石。4人の勇者(覇王丸、狂死郎、十兵衛、ズィーガー)の魂を封じると、「黄珠魂・闇」の性質を持つようになり、パレンケストーンと同等の力を発揮する。アンブロジァが兇神化するには、封魂されたタンジルストーンが必要となるため、ミヅキが魔物を使いチャムチャムから奪い去った。ちなみに、王虎が伝え聞いた「破王の卵」とは、この石のこと。

タン・フー・ルー【人物・♂】

本名:不明

■餓狼伝説 バトル

太極拳の使い手で、テリーたちの養父・ジェフの師匠である老師。その秘めたる力はすさまじく、身体を巨大化させる奥義も持つ。なお、タン・フー・ルーという名は、好物のタンフールー(糖胡芦:茶たまごのこと)をもじってつけたもの。

■餓狼伝説2 デモ

途中デモではクラウザーに倒されてしまっており、アンディやキムのホームステージでは、対戦している格闘家たちを横目に、バイクに乗って通り過ぎる。また、かつてジェフとともにギースも弟子にとっていたが、ジェフをみずからの後継者に指名したところ、その選択を不服としたギースがのちにジェフを殺害してしまった――という事実が判明。

■餓狼伝説SP バトル

NEW DATA 格闘スタイル:八極聖拳／生年月日:1924年4月14日／年齢:69歳／身長:163cm／体重:46kg／血液型:A型／出身地:中国／趣味:瞑想／大切なもの:弟子たち／好きな食べ物:茶たまご／好きな音楽:民謡／嫌いなもの:とくになし／得意スポーツ:太極拳

ジェフにも教えていない究極奥義があることが発覚。本作で追加された旋風剛拳がそれ。

■餓狼伝説3 デモ

ボブのエンディングに登場。パオパオカフェ2号店で、アンディたちとテーブルを囲んで食事をしている。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

崇秀、崇雷のエンディングにて、タンらしき人物がヒョウタンを枕にして寝ている。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA 年齢:72歳／職業:八極聖拳総帥／特技:自然と同化すること／嫌いなもの:ゼイタク

あやうく魂が抜けそうになるという、とんでもない勝利ポーズが追加。また、ギースがジェフを殺害したことを知り、生涯現役を誓って弟子をとらなくなった――という設定が加わった(ただし、テリーは例外として門弟に迎えている)。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

年齢的には孫同然である新参者ふたりを、何かが欠けていると看破。必要なものを知りたければ自分を訪ねてこいと助言する。

■KOF'94 背景

イタリアステージで、船の上から試合を観戦。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側にある柵の上で座禅を組み、せんべいを食べている。

ちびた【カメ】

■『月華の剣士』シリーズ 演出

玄武の翁が連れているカメ。「釣果大漁」使用時などに、その姿が見られる。

チャムチャム【人物・♀】

流派:ンムヤワ流／武器銘:ヨックモックムック／生年月日:1775年5月30日／年齢:14歳／身長:155cm／体重:43kg／三体数:B75・W56・H78／血ノ型:ンムヤワO型／出生地:グリーンヘル／趣向:木登り／宝物:タンジルストーン／好きなもの:デンキウナギとバナナ／嫌いなもの:お説教／特技:サルの調教／尊敬する人:タム兄ちゃん／家族構成:父・サムサム、母・ケンタ、兄・タムタム、子分・パクパク／コンプレックス:じっとしているのが苦手。お父さんに、よく怒られるンだ／剣の道についてどう考えている?:なに、ソレ?

■真サムライスピリッツ バトル

仕草がネコそっくりの元気な女の子。タムタムの妹でもある。親に内緒で持ち出していた家宝のタンジルストーンを魔物に奪われてしまい、取り返すためにパクパクを連れて故郷を旅立った。彼女の声は、ネオジオ関連のCMでおなじみの千葉麗子が担当。ちなみに、獣の耳とシッポは、それぞれアクセサリー。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

タムタムのエンディングにて、タンジルストーンをなくしてしまったとタムタムに告白。このあと、石を探す旅に出たらしい。なお、PS版では操作キャラクターとして登場するが、ストーリーは存在しない。

チャン・コーハン【人物・♂】

格闘スタイル:力にものを言わせるパワー攻撃でとくに型はない／誕生日:10月21日／年齢:38歳／身長:227cm／体重:203kg／血液型:B型／出身地:韓国／趣味:ものを破壊すること／大切なもの:鉄球／好きな食べ物:ヒツジの丸焼き／嫌いなもの:ムカデ／得意スポーツ:卓球

■KOF'94 バトル

大きな鉄球を軽々と振りまわす巨漢。傷害と器物破損の常習犯であったが、彼の脱獄現場の映像をニュースで見たキムに捜し出され、KOFに出場するためのチームメンバーとしてスカウト(脅迫)される。建前としては修行を積んで更正を果たしたいと言っているが、本当はKOFの優勝賞金が目当てで参加。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢:39歳

キムのもとで地獄の特訓中、[R]から送られてきたKOFへの招待状を受け取る。大会で勝ち進んでRことルガールに仲間にしてくれと頼みこめば、キムの魔手からのがれられるだろうと思い、さっそくチョイとともにKOFへの参加をキムに打診した。

■KOF'96 バトル

キムから「優勝できれば更正を終了したと見なす」と言われ、張り切って大会にのぞむ。新たな勝利ボイスの「おら、つぎ出てこい」が、「オラ、乳がでかい」と聞こえるのは気のせい?

■KOF'97 バトル

NEW DATA 格闘スタイル:テコンドー+パワー攻撃

相変わらずキムのもとで地獄の特訓の日々。更生のための修行がテレビで放送されることになり、その一環としてKOFに出場させられる。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 体重:303kg／好きな食べ物:牛の丸焼き(とくに、最後の卵が好き)

ぴったり100kg太った。好きな食べ物の「牛の丸焼き」とは、牛の丸焼きのなかにヒツジの丸焼き、そのなかに鳥の丸焼き、さらにそのなかに卵が入っている料理のこと。

■KOF'99 バトル

チャンたちの更正方法について、キムとジョンの意見が対立。自分の理論が正しいことを証明しようとするジョンに引き取られ、日本で修行の日々を送る。修行のさなか、ジョンによって強引にアテナのコンサートに連れて行かれたことも。

■KOF2000 バトル

今回はキムのもとで修行に励む。ジョンによってアテナファンクラブの会合へ連れ出されているであろうチョイを、気の毒に思っている。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

キムのエンディングに登場。巨大な鉄球を持ったまま、空港までキムを迎えにきている。

チュン【人物・♂】

本名:チュン・パイフー(中 白虎)／格闘スタイル:白虎怒神拳／使用武器:炎の杖／誕生日:8月18日／年齢:82歳／身長:162cm／体重:48kg／血液型:AB型／国籍:中国／職業:世捨て人／趣味:おなごとデート(ただし、ガキはかんべんちゃ)／大切なもの:帽子とサングラス／好きな食べ物:ホイコーロー／嫌いなもの:若いヤツら／得意スポーツ:釣り／特技:漢方治療／家族構成:30年前に山にこもってからは、天涯孤独の身／自分を動物にたとえるなら:白虎

■風雲黙示録 バトル

人生いまだ負け知らずという凄腕の格闘家。高齢ながらもいまだ技は衰えておらず、服装もファンキーで若々しい。なかでもトレードマークの帽子は「伝説の狼」と呼ばれた格闘家からもらったもので、勝ちポーズにもその人物の影響らしきものが見られる。引退後は山で仙術の研究をしていたが、過去に炎の杖をめぐる獅子王との争いで腰を傷つけられた経緯があり、その恨みを晴らすべく、獣神武闘会に参加した。

■風雲スーパータッグバトル バトル

NEW DATA 年齢:83歳／嫌いなもの:軟弱な若造

前大会はギックリ腰によるリタイアという不覚をとったうえ、病院ではもっとも嫌う"年寄りあつかい"をされて怒り心頭。名誉挽回と獅子王への復讐のため、裏獣神武闘会への出場を決める。内心では、正道をはずれた獅子王を正しく導いてやりたいとも思っている。

チョイ・ボンゲ【人物・♂】

格闘スタイル:身軽さと両手のツメを武器に闘う／誕生日:10月25日／年齢:35歳／身長:153cm／体重:44kg／血液型:B型／出身地:韓国／趣味:ものを切りきざむこと／大切なもの:フレディのツメをマネて自分で作ったツメ／好きな食べ物:カニ／嫌いなもの:コンニャク／得意スポーツ:新体操

■KOF'94 バトル

夜な夜な切り裂き魔となって街を徘徊する、精肉店の主人。ある夜、キムを襲ったが返り討ちにあい、以来、更生のためと称した"KOFへ向けての修行"を強制させられる。チャンとは悪党同士、気が合うようで、ふたりしてキムの魔手からのがれる機会をうかがっている模様。なお、彼の開発初期の衣装は、長袖Tシャツにスプライトの地が入ったものだったが、フレディ(映画「エルム街の悪夢」の登場人物)に似すぎていたために変更されたのだとか。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢:36歳

チャンが思いついた"キムのダンナからのがれるための名案"を実行するべく、大会に出場。

■KOF'96 バトル

キムがKOF出場を表明したため、強制的に彼も出場することに。優勝すればこれが最後だとキムに言われて大ハリキリ。

■KOF'97 バトル

NEW DATA 格闘スタイル:テコンドー+スピード攻撃

更生のための修行がテレビで取り上げられることになった。テレビ放送までされれば、キムも更生に失敗したとは言えないだろうと思い、解放されることを期待しながら大会へ出場。

■KOF'98 バトル

自分にとってKOFとは「修行地獄の終わりとはじまり」とコメントしている。つまりは無限ループ

■KOF'99 バトル

キムとジョンがおのおのひとりずつを指導することになったため、チャンとは別れ別れに。ちなみに、チョイはキムが担当。

■KOF2000 バトル

今回はジョンのもとで修行。ジョンによってアテナファンクラブの会合に連れ出されるが、まったく話についていけず、肩身のせまい思いをする。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

キムのエンディングにて、キムを空港で出迎える。

チョビ助(すけ)【人物・♂】

年齢:23歳／身長:139cm／体重:43kg／好きなもの:オヤビン(つむじ風の臥龍)／嫌いなもの:役人

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

ただひとり殺されずに残った、臥龍の子分。臥龍の途中デモなどに登場する。その顔は、「自分はみにくい」と悩む無限示よりもはるかにインパクト大。

鎮(ちん) 元斎(げんさい)【人物・♂】

格闘スタイル:中国拳法全般(おもに酔拳を使用)／誕生日:4月27日／年齢:88歳／身長:164cm／体重:53kg／血液型:A型／出身地:中国／趣味:麻雀／大切なもの:酒／好きな食べ物:酒／嫌いなもの:パンダ／得意スポーツ:散歩orスキップ

■KOF'94 バトル

アテナと拳崇の師匠。ふだんはとぼけた感じの酔っ払いジジイだが、酔拳を使わせたら右に出る者はいない達人。弟子ふたりの実力をはかるため、そして招待状から感じとったイヤな気の正体を探るため、KOFへの出場を決めた。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢:89歳

途方もなく邪悪な気を感じ、ルガールの生存を確信。その野望を食い止めるために大会へ出場することを、弟子のアテナと拳崇に持ちかける。

■KOF'96 バトル

公式大会となったKOFだったが、何かイヤなことが起こりそうな予感がし、出場を見合わせようとしていた。しかし、アテナや拳崇の大会に対する熱心さと、修行への真摯な態度に感心し、参加を決める。

■KOF'97 バトル

すっかりイベント化してしまったKOFに出場するつもりはなかったが、「アテナの勇姿に勇気づけられた」という手紙を見せられ、結局は参加することに。

■KOF'98 バトル

チャンやチョイに興味を示し、彼らと一度チームを組んでみたいと発言。

■KOF'99 バトル

NEW DATA 好きな食べ物:サーモンレモン、レタスチャーハン、バナナロール、チキンのクリーム煮、牛鍋、釜揚げうどん、トルコライス、軟骨の唐揚げ、長崎チャンポン、タコ飯、たこソバ、タンタンメン、キーマカレー、酒／得意スポーツ:散歩、ヨーヨー

知り合いの住職から預かった"超能力に目覚めた少年"包の実力を試すため、そして拳崇に失った超能力を取りもどすきっかけをつかんでもらうため、KOFに出場。なお、好きな食べ物が異様に増えたのは、「老い先短いので世界の食べ物を味わっておきたいから」とのこと。

■KOF2000 バトル

NEW DATA 趣味:麻雀、昼寝／好きな食べ物:サーモンレモン、レタスチャーハン、バナナロール、チキンのクリーム煮、牛鍋、釜揚げうどん、トルコライス、軟骨のから揚げ、長崎チャンポン、タコ飯、たこソバ、タンタンメン、キーマカレー、酒、ストロベリーレアチーズクレープ、いなり寿司

前大会の最後に拳崇が引き出した潜在能力を吸収した包は、超能力の飽和状態となり、以来、意識不明の状態がつづいていた。その力を少しでも発散させてやりたいと考えた鎮は、目を覚ました包にKOFへの出場を持ちかける。

チン・シンザン【人物・♂】

格闘スタイル:太極拳／生年月日:1952年8月10日／年齢:40歳／身長:160cm／体重:100kg／血液型:O型／出身地:台湾／趣味:貯金／大切なもの:お金／好きな食べ物:ラーメン／好きな音楽:ポップス／嫌いなもの:ビンボー／得意スポーツ:卓球

■餓狼伝説2 バトル

自称・香港一の大富豪にして、太極拳の使い手。語尾に「～でしゅ」をつけて話すのが特徴で、闘いのときには奇妙な気合いの声もあげる。なかでも敗北時の「パンギャゴ・ホーホ」という独特な叫び声は、彼のホームステージの曲名にもなったほど印象的。キ

ング・オブ・ザ・ファイターズに参戦したのは、世界最強になり、そのネームバリューで道場を開いて大儲けしたいという不純な動機から。ちなみに、担当デザイナーが彼のモデルらしい。

■餓狼伝説SP バトル

かつてタンに師事していたことが発覚。タンとの再戦を喜んでいる。

■餓狼伝説3 デモ

香港の暗黒界では顔役にまでのぼりつめたが、新興勢力の山崎に裏社会のバランスをくずされてしまった。そこで、秘伝書騒動の存在を知らせることでジョーを山崎に差し向け、一方でホンフゥにも山崎の手がかりがサウスタウンにあると教え、山崎を失脚させようともくろむ。テリーなどのvs CPUギース戦では、炎上するギースタワーからヘリコプターで操作キャラクターを助け出す役として登場。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：44歳／体重：130kg／職業：実業家／特技：徹マン（連続4日の記録保持）**

タンのもとで八極聖拳を学んでいたが、禁止されているストリートファイトで拳を振るい、しかもそのさいに八百長を演じ金もうけをしていたことがタンの逆鱗にふれ、破門されてしまった——というエピソードが追加された。以前より体重が30kg増え、体型も膨れ上がっている。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA **特技：徹マン（連続1週間の記録保持）**

ふたりの新人を、ビジネスの相手にはなりそうにないと一笑にふす。徹マンの連続記録が大幅に更新されたが、つき合う相手も相当なもの。

■KOF'94 背景

餓狼伝説チームのホームステージで、観客を乗せた船の船頭をしている。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ【人物・♂】

■KOF'97 バトル

オロチの血により暴走してしまった庵。闇のなかで爛々と輝く瞳や、言語の形態をなしていないその奇声は、まるで狂った肉食獣のよう。すでに自我は崩壊しており、京への憎しみと本能だけで行動している。通称、暴走庵。

つむじ風の臥龍（かぜ・がりょう）【人物・♂】

流派：我道式一刀術／刀銘：愛刀 蟲膳／年齢：35歳／身長：190cm／体重：89kg／趣向：おなご／嫌悪：裏切り／所在地：山盗窟

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

大柄な体躯の山賊。子分たちの命を救うため自分の身柄を差し出したが、投獄中に子分たちが殺されていた事実を知り脱獄する。現在は、子分たちのカタキを討つため、また、牢獄から姿を見てひと目ボレした「命」を助けるため（彼女が九鬼刀馬に捕らわれていると思いこんでいる）、チョビ助とともに行動中。

木偶（でく）（♂）【人物・♂】

■侍魂 バトル

壊帝ユガが半陽の男の身がわりとして造った人造人間。その頭部には、覇王丸の肉片が使われている。

木偶（でく）（♀）【人物・♀】

■侍魂 バトル

実験のために壊帝ユガが造った、仮の半陰の女。頭部には色の肉片が利用されている。

木偶の示源（でくのしげん）【人物・♂】

■〜幕末浪漫〜 月華の剣士（PS版） バトル

示源を封印した嘉神が、示源の身がわりとして造った人形。自分が示源であることに何の疑問も抱いていなかったが、もうひとりの示源（本物の示源）が現れたため、真偽を確かめようと地獄門へ向かう。

鉄之介（てつのすけ）【ハムスター・♂】

年齢：生後11ヵ月／身長：12cm／体重：77g／好きなもの：吉野凛花／嫌いなもの：野良猫

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

凛花が飼っているハムスター。ヂッと鳴くのがかわいい。正確には、ジャンガリアン・ハムスターのブルーサファイア種。

テムジン【人物・♂】

格闘スタイル：モンゴル相撲／誕生日：5月10日／年齢：34歳／身長：150cm／体重：85kg／血液型：A型／国籍：モンゴル／趣味：モンゴル相撲／宝物：街の子どもたちダス／好きな食べ物：鍋料理／嫌いな食べ物：ないダス／好きな音楽ジャンル：日本の演歌はいいダスねぇ／好きな言葉：夢と希望／好きな異性のタイプ：やさしい人ダスかねぇ／尊敬する人物：国のじいちゃんと父ちゃんダス／ライバル：悪事を働くヤツ／家族構成：国の父ちゃんと母ちゃんダス／最終学歴：不明

■龍虎の拳2 バトル

アメリカでひと旗あげようと、遠くモンゴルからやってきた外国人労働者。語尾に「〜ダス」とつけたしゃべりかたに、素朴な性格が表れている。街にあふれる貧しい子どもたちにショックを受け、港の荷物運びによってかせいだ金で援助していたが、それでも足りず、多額の優勝賞金を獲得すべくキング・オブ・ファイターズに参加した。髪の毛のことをからかわれると激しく怒る。

■KOF'94 背景

龍虎の拳チームのホームステージで、左側観客席に立って熱狂的な応援をしている。

デューク・エドワーズ【人物・♂】

■KOF2000 演出

ラモンのアナザーストライカーで、もともとは横スクロールアクション『バーニングファイト』の操作キャラクター。ひたすら悪人をブッ倒していく強引な捜査がウリの刑事。

テリー・ボガード【人物・♂】

■餓狼伝説 バトル

のちに伝説の狼と称される、流浪の格闘家。赤い帽子がトレードマークの陽気な好青年で、格闘家というよりはスポーツマンのような印象を受ける。少年時代に養父のジェフをギースに殺害され、カタキを討つ力を得るために修行の旅に出ていた。それから10年、弟のアンディと再会を果たし、ともにギースを倒すべく、ギースが主催するキング・オブ・ファイターズにエントリーする。

■餓狼伝説2 バトル

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法／生年月日：1971年3月15日／年齢：22歳／身長：182cm／体重：77kg／血液型：O型／出身地：アメリカ／趣味：ビデオゲーム／大切なもの：ジェフの形見のグローブ／好きな食べ物：ファーストフード／好きな音楽：ロック／嫌いなもの：ナメクジ／得意スポーツ：バスケットボール

前大会後は街の英雄としてサウスタウンに残り、ストリートファイトで汗を流す毎日を送っていた。ある日、差出人不明のキング・オブ・ザ・ファイターズの招待状を受け取り、ギースが死んだいま誰が大会を開催するのかを探るため、出場することに。

■餓狼伝説SP バトル

ギースとの再戦にのぞむ。

■餓狼伝説3 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：マーシャルアーツ／年齢：23歳／職業：フリーター／特技：女性のスリーサイズを当てること**

世界中を放浪し、ストリートファイトに明け暮れる毎日。かつて拳をまじえたリチャードから、目をかけている新人のボブと闘ってほしいと頼まれ、ホットドッグと引きかえに承諾。ひさびさにサウスタウンへと帰ってくるが、そこで秦の秘伝書をめぐるトラブルに巻きこまれてしまう。ちなみに履いているジーンズは、リーバイスの赤ミミ。折り返した部分を見るとたしかに赤い。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

ビリーからキング・オブ・ファイターズへの参加要請を受け、ギースとの決着をつけるため参戦する。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：25歳／体重：82kg**

ギースへの憎しみをきっかけに格闘の世界に身を投じたが、いまでは闘いは互いを理解し合う最善の方法だと解釈するまでに成長。体重が5kgも増えたが、これも成長の証？

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA **趣味：ビデオゲーム、トローリング（趣味の合う友だちができた）**

エンディングで一緒にトローリングに興じているヒゲ面オヤジが、“趣味の合う友だち”と思われる。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

NEW DATA **格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法／趣味：ビデオゲーム**

ギースを倒すために大会に出場。時代や設定は初代『餓狼伝説』と同じ。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

NEW DATA **格闘スタイル：マーシャルアーツ／年齢：35歳／体重：81kg／趣味：ウォールペイント／大切なもの：猿のウッキー（家出中）／好きなもの：ヴィンテージジーンズ／好きな食べ物：ロック特製クラブハウスサンド（食べすぎで最近太り気味）／好きな音楽：カントリー／苦手なもの：タバコ／特技：3ポイントシュート（50回連続達成）**

闘いのさなか出会ったギースの息子・ロックを連れて、平和になったサウスタウンをあとにしてから10年——ロックに自分が学んできたすべてを教えながら、あてのない旅をつづけていたところ、キング・オブ・ファイターズの招待状が舞いこんでくる。ギースの死後10年が経過したいま、誰が何の目的で大会を開催しようとしているのかを探ろうと、みずから参戦することに。35歳と、肉体的には最盛期を過ぎているはずだが、伝説の狼と言われた格闘の腕前は健在。また、コスチュームがすっかり変更され、トレードマークの赤い帽子やジャケットは姿を消した。

■KOF'94 バトル

NEW DATA **年齢：23歳** ※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説2』のときと同じ

修行とリゾートを兼ねてイタリアを訪れていたところ、KOFの招待状が届く。主催者不明という点を不審に思うが、ジョーの勢いに乗せられて参加を決意。シリーズがちがっても、その放浪癖は変わらないようだ。

■KOF'95 バトル

NEW DATA **年齢：24歳**

地中海のとある小島で修行中のところ、またもKOFの招待状が届いた。主催者が誰なのかは気になったが、強いヤツと闘えるならばと出場を決める。

■KOF'96 バトル

KOFを数日後にひかえたある日、仇敵ギースがみずから大会に出場することを表明したため、打倒ギースに闘志を燃やす。一見、前作と同じ格好に見えるが、じつはジャケットが変更されている。

■KOF'97 バトル

大会の裏でギースが何かをたくらんでいるらしいとマリーから聞き、真相を探るべくKOFに出場する。

■KOF'98 バトル

ジャケットが『KOF'94』『'95』のものにもどった。

■KOF'99 バトル

NEW DATA **体重：82kg／趣味：ビデオゲーム、トローリング**

自分のもとにKOFの招待状が届いたため、アンディ、ジョー、舞に声をかけて大会に参加することに。しかし、妙な不安を抱いているらしく、大会前、ジョーに「……帰れるかな……」ともらす。

■KOF2000 バトル

前大会直後から行方不明になっていたが、ひさしぶりにアンディたちの前に姿を現す。マリーの身に起きている問題を解決すべく、彼女をチームに加えて、大会に出場することに。

天童　凱（てんどう　がい）【人物・♂】

格闘スタイル：総合格闘術／生年月日：1982年4月11日／年齢：17歳／身長：175cm／体重：75kg／血液型：B型／国籍：日本／職業：無職／格闘技歴：空手、プロレス、柔道、柔術、サンボ／趣味：歌を歌うこと／好きな食べ物：サトウキビ／好きな色：青／嫌いなもの：退屈

■武力 〜BURIKI・ONE〜 バトル

本大会の最年少選手のひとりである、無名の格闘家。中学卒業後すぐに沖縄に渡り、独学で総合格闘術を築き上げた。血気盛んなヤンチャ坊主で、ひねくれた素振りや勝ち気な言動が目立つ。しかし、多彩な技と頭脳的な試合運びには目を見張るものがあり、一次予選は全試合5分以内にKO勝ちをおさめて突破した。大会には「優勝できるかどうか知り合いのおっさんと賭けをしたため」参加。

■KOF'99（DC版） 演出

エキストラストライカーのひとり。2Dグラフィックで描かれた彼は、この作品が初登場。

■KOF2000 演出

タクマのアナザーストライカー。リアル志向の『武力』のキャラクターだけあって、シブイ蹴り技を放ってから去っていく。

銅像【置物】

■KOF'94

ルガールのコレクション。ステージ9対戦前デモの3カット目には、某アメリカ空軍士官や某滅殺格闘家のような人物の銅像も見える。

藤堂香澄（とうどう かすみ）【人物・♀】

格闘スタイル：合気道＋古武術／誕生日：3月29日／年齢：16歳／身長：154cm／体重：45kg／3サイズ：B75・W54・H74／血液型：B型／出身地：日本／職業：学生／宝物：ある人からもらったお守り／家族構成：父・竜白、母・志津子、姉・瑞穂／当面の目標：父さまを探し出して、成長した自分の姿を見てほしい。あと、英語をもっと話せるようになりたい

■龍虎の拳 外伝 バトル

藤堂竜白の娘にして、藤堂流の後継者。リョウに敗れたのを最後に消息不明となった父を捜すべく、母に黙ってアメリカへと渡ってきた。清楚な外見はつつましやかな大和撫子を思わせるものの、おっちょこちょいで強引な面も多々ある。英会話が苦手なためか、言葉づかいはややぶっきらぼう。

■KOF'96 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：藤堂流古武術／趣味：ビデオ鑑賞（とくにホラーもの）／好きな食べ物：学校の帰り道にある肉屋のコロッケ／嫌いなもの：週に一度ある母親仕込みの稽古ごと（日舞・華道・茶道）／得意スポーツ：合気道**

シリーズが変わっても、いまだ父・竜白を捜してアメリカを放浪中。キングに誘われてKOFにエントリーすることにしたが、この件は父親捜しとまったく無関係らしい。なお、ホームステージで彼女が闘っているときのみ、竜白が応援にかけつけてくれるものの、彼女は全然気がつかない。

■KOF'99 バトル

マリーに誘われて、久しぶりに大会に参加。髪型をポニーテールに変えたためか、はたまた言葉づかいがぶっきらぼうでなくなったためか、以前とはかなり印象が異なる。

■KOF2000 バトル

NEW DATA **3サイズ：B75・W54・H78／好きな食べ物：学校の帰り道にある肉屋のコロッケ、ナポリタン／得意スポーツ：合気道、弓道**

舞いわく「父を訪ねて三千里の娘」。極限流との確執はどうしたのか、ユリに誘われ素直に彼女のチームに加わった。ちなみに、雛子を採用することになったメンバーの一般公募は、もともと香澄の提案。

藤堂志津香（とうどう しづか）【人物・♀】

■龍虎の拳 外伝 デモ

藤堂竜白の妻であり、香澄の母。主なき藤堂流を、女手ひとつで守っている。非常に厳格な女性で、勝手に家を出た香澄には平手打ちを見舞う。

藤堂竜白（とうどう りゅうはく）【人物・♂】

■龍虎の拳 バトル

日本古武術の伝承者。古武術を広めようと単身アメリカへ渡るも、逆に世界の格闘技の奥深さを思い知らされる。やがてストリートファイトに身を投じ、相手の技術を取り入れることで着実に力をつけていった。なお、かつてタクマに敗北した過去があるため、彼に復讐する目的で渡米したとも言われている。

■餓狼伝説SP 背景

リョウのホームステージの中央で洗濯している。

■真サムライスピリッツ デモ

幻庵のエンディングに、“彼っぽい人”が登場。

■侍魂 背景

サンフランシスコ港（フィールド移行後）にて、洗濯している。

■KOF'94 背景

龍虎の拳チームのホームステージの右側観客席で、竹刀を振って特訓中。

■KOF'95 背景

女性格闘家チームのホームステージの左側に立っている。なぜかスーツに胴当てという格好。

■KOF'96 背景

新・女性格闘家チームのホームステージで香澄が闘っているときだけ、日の丸扇子（せんす）を手に娘を熱心に応援する彼の姿が見られる。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、日の丸扇子を振って選手たちを応援している。また、新女性格闘家チームのエンディングでは、遊園地に彼らしき人物が。

■KOF'98 背景

USA WHARFステージで日の丸扇子を片手に観戦中。

■KOF2000 演出

香澄のマニアックストライカーの「アンノウン」は、どう見ても彼。

遠野緋名子（とおの ひなこ）【人物・♀】

年齢：21歳／身長：165cm／体重：50kg／3サイズ：B84・W59・H87／出身地：大阪／職業：専門学校生／趣味：バスケット、ダンス／好きな食べ物：イチゴ、グレープフルーツ／特技、資格：早口言葉／いま一番興味のあること：犬の「グン」

■武力 〜BURIKI・ONE〜 演出

ブリキガールのひとり。BURIKI・GIRLコンテストでは、見事グランプリに輝いた。その姿は特別なゲームオーバー画面で見ることができる（→P.333）。

ドン・パパス【人物・♂】

■餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定

ある秘密結社の元首領。ストリートファイトでその強さを見せつけていたカインを組織にスカウトするが、十数年後、カインに首領の座を奪われる。

な行

ナインハルト・ズィーガー【人物・♂】

流派：紅獅子流傭兵術／武器銘：ズァリガーニ／生年月日：1761年8月19日／年齢：28歳／身長：210cm／体重：125kg／血ノ型：A型／出生地：プロシア王国／趣向：ビール作り／宝物：皇帝陛下より受けた数々の勲章／好きなもの：ギドニーパイ／嫌いなもの：カエル／特技：タップダンス／尊敬する人：皇帝陛

下／家族構成：？／コンプレックス：笑顔が作れないこと／剣の道についてどう考えている？：騎士道

■真サムライスピリッツ バトル

プロシア王国に隣接する軍事国家の騎士団長。鋼のような肉体に巨大な鋼鉄の腕を装着している偉丈夫で、騎士道を地でいく真面目な人物。近隣諸国にて頻発している騒動や事件の調査を皇帝に命じられ、ただひとり旅立った。タンジルストーンが力を得るために必要な「玄珠魂」の持ち主。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

スタッフロールのあとにワンカットだけ登場。これから旅立つところだろうか？

■侍魂 背景

サンフランシスコ港で、ズァリガーニをわきわきさせながら闘いを観ている。

直衛虎徹（なおえこてつ）【人物・♀】

流派：我流柔術／武器：撃鉄（手甲）／生年月日：嘉永元年10月8日／年齢：16歳／身長：4尺7寸／体重：11貫目／利き腕：右／趣向：料理／宝物：昔、縁日で買ってもらったお面／好き：あんみつ／嫌い：タバコ／家族構成：義父・示源／シンボルアイテム：撃鉄（手甲）

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ

示源の養女。幼いころに別れたきりであった養父と再会を果たし、ふたりで平穏に暮らしていたが、示源が自分を置いて地獄門へと旅立ったので、そのあとをこっそりと追いかける。それゆえ、示源の登場シーンや勝利ポーズ、エンディングなど、さまざまな場面に出没。なお、示源が死亡したあと、白虎の守護神は彼女が継いだらしい。

直衛示源（なおえしげん）【人物・♂】

流派：壊腕・白虎の爪／武器：右腕（白虎の数珠）／生年月日：文政10年10月5日／年齢：36歳／身長：7尺5寸／体重：53貫目／趣向：とくになし／宝物：なし／好き：蛍／嫌い：カエル／家族構成：養女・虎徹／シンボルアイテム：白虎の数珠

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル

白虎の守護神。実直で真面目な人物だったが、親友の嘉神に裏切られて封印されてしまい、10年のあいだ身動きひとつできずにいた。そのため激しい怒りに心を奪われ、いまではほとんど理性を失っている。あるとき突然に拘束が解かれたため、復讐を果たすべく嘉神のもとへと向かう。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

NEW DATA 年齢：37歳／利き腕：右／趣向：山の散策／宝物：虎徹

嘉神への復讐に心狂っていた示源だが、地獄門から流れ出る邪気の衰えと、養女・虎徹との再会により、正気を取りもどす。己を見失っていたことを恥じ、虎徹とともに山にこもり修行をしていたところ、地獄門から“ある邪気”を感じ取り、守護者としての使命を果たすために虎徹を置いて旅立った。

ナギ【フクロウ】

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 演出

刹那が連れているフクロウ。刹那の登場シーンで彼の鞘を預かり、勝利時に渡しにくる。

ナコルル【人物・♀】

流派：シカンナカムイ流刀舞術／武器銘：宝刀・チチウシ／生年月日：1771年（明和8年）10月11日／年齢：17歳／身長：5尺1寸／体重：語らず／血ノ型：AB型／三体数：B73・W50・H82／出生地：アイヌモシリ・カムイコタン／趣向：自然の声を聴くこと／宝物：チチウシ（アイヌの戦士だった父親の形見）／好きなもの：カムイコタンの森や動物たち／嫌いなもの：自然を汚す悪い人間たち／家族構成：祖父・サノウク、祖母・モナシリ、妹・リムルル、鷹・ママハハ、狼・シクルゥ／コンプレックス：秘密／剣の道についてどう考えている？：他人を傷つけたくはないが、自然を守っていくために必要だと思う

■サムライスピリッツ バトル

父の形見のチチウシを携え、愛鳥ママハハとともに闘うアイヌの少女。自然を慈しみ生命を愛する心優しい乙女だが、悪人を許さない強い心も持つ。巫女の家系に生まれ、歴代の者のなかでもとくに秀でた能力を持っていたため、村の首長の決定により、世界を闇に包もうとする悪神と闘うべく旅立つことになった。なお、2Pカラーを選ぶと、勝利メッセージ画面でのイラストも変わるのだが、その場合は色黒でツリ目と、とても心優しい少女には見えなくなる。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA 年齢：18歳／特技：毎朝作る「ラタシケプ」はみんなおいしいと言ってくれます／尊敬する人：どんなかたでも、尊敬できる一面を持っています

「大自然のおしおきです」がキメ文句のアイヌの巫女。ある日突然に自然の声が聞こえなくなった理由が、自然の魂が魔界に吸い取られているためだと気づき、それを食い止めるべく闘いへとおもむいた。最後は、バランスを失って崩壊に向かっている自然を救うため、その身を捧げてしまうという衝撃的なエンディングを迎える。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

自然の調和を乱すほどの異質な闘気を放つ「鬼」の存在を察知し、自然を、そして鬼をも救うためにふたたび闘いの渦中へ。羅刹は、ママハハにかわって狼のシクルゥを連れていく。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA 年齢：17歳

魔城の出現により崩壊に向かう自然を救うため、その原因を取りのぞこうと島原を目指す。

■侍魂 バトル

NEW DATA 生年月日：1771年（明和8年）10月11日 明け方／三体数：胸囲2尺7寸、胴囲1尺6寸、腰囲2尺7寸／趣向：森林浴／尊敬する人：亡き父／複合感情：巫女としての宿命の重さ／剣の道について：自然を守るための手段

『真サムスピ』のエンディングで死亡したかのように思われたが、じつは彼女は自然のなかで静かな眠りについていた。そして、最凶の魔である壊帝ユガの出現に気づき、いま一度自然を守る闘いにその身を投じることに。前作からの変更点は、羅刹の髪が短くなった、バストが約8cmもアップした、など。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……自然を愛するアイヌの巫女。女として生きることと、巫女としての使命を果たすことのはざまで葛藤しているが、そのエンディングでは……。

●羅刹……自然を乱す者には容赦なく斬りかかるという、見た目どおり直情的な性格の持ち主。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

NEW DATA 年齢：詳細不明／身長：22.5cm（155cm）／体重：――／所在地：聖なる森

自然を救うべく聖霊となったナコルル。時間を越えてやってきたため、姿は少女のまま。破滅的危機を防ぐため、剣士たちに救いを求める。

■KOF2000 演出

ユリのアナザーストライカー。大地からの恵みでキズを癒してくれる。

七枷　社（ななかせやしろ）【人物・♂】

格闘スタイル：型はとくにないが、おもに打撃系の技が中心／誕生日：12月31日／年齢：23歳／身長：190cm／体重：99kg／血液型：O型／出身地：日本／趣味：バンド、旅行／大切なもの：琥珀／好きな食べ物：穂先メンマ／嫌いなもの：ナス、せまいところ／得意スポーツ：水泳

■KOF'97 バトル

独特なファッションに身を包んだ陽気な青年。シェルミー、クリスとバンド活動をしていたが、このところ立てつづけに起きる出演キャンセルの原因となっている「赤い髪をした男」に借りを返すべく、“あるチーム”から招待状を奪って大会に出場する。「ケンカが強いうえにお・と・こ・ま・え」「楽しんでるぅ？」など、わりと妙なボイスが多いのが特徴。じつは「乾いた大地」を冠する、オロチ四天王のひとり。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 好きな食べ物：穂先メンマ、ラーメン（とくにインスタント）

豪快なパワーバカといった印象は変わらず。

■KOF2000 演出

ラルフのアナザーストライカー。彼らしく、相手をタコなぐりにしてから去っていく。

七瀬　聖（ななせひじり）【人物・♀】

生年月日：嘉永3年7月1日／年齢：14歳／身長：5尺3寸／体重：11貫目／趣向：歌を唄うこと／宝物：サイコロ／好き：焼き鳥と焼酎／嫌い：甘いもの

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 デモ

あかりのホームステージおよびエンディングに登場する、彼女の友人。髪を三つ編みにし、ふだんは橙色のポイントが入った巫女装束をまとっている。血の気が多くややオヤジくさい性格をした少女で、仲間内での呼び名は“ヒジリン”。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ

あかりのエンディングに登場。十三のホームステージでは、友だちと一緒に象を見ている。また、天野のエンディングの背景にも彼女らしき人物が。

那美乃（なみの）【人物・♂】

年齢：17歳／身長：161cm／体重：43kg／好きなもの：十六薙夜血／嫌いなもの：乱暴

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

離天京の歓楽地帯である「是術街」で、もっとも評判の高い太夫。残虐な行為を楽しむ夜血が、唯一心を許す愛人でもある。じつは男。

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）【人物・♂】

格闘スタイル：シューティング／誕生日：6月6日／年齢：20歳／身長：180cm／体重：70kg／血液型：O型／出身地：日本（日米ハーフ）／趣味：とにかく目立つこと／大切なもの：自分自身／好きな食べ物：刺し身／嫌いなもの：おたく／得意スポーツ：クレー射撃

■KOF'94 バトル

雷に似た電撃をあやつる天才シューター。全日本異種格闘技戦で実力を認め合った京、大門とチームを組んでKOFに出場する。性格は軽薄で、目立ちたがり屋で、女好き。KOFも、優勝して世界的な有名人となるために出場している。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：21歳

修行を終えて帰ってくる京を出迎えるために訪れた港で、ルガールの秘書からKOFの招待状を渡される。大会があるなら当然とばかりに参加を表明。

■KOF'96 バトル

公式大会とあって早々に出場を決めるが、京が謎の人物との野試合で敗北してしまう。負傷した京を心配するが、KOFで雪辱を果たしたいという京自身の意向もあり、結局大会へ出場することに。

■KOF'97 バトル

過去に唯一敗北を喫した相手である京と、いつまでもチームを組んでいる自分自身に疑問を抱き、これを最後に彼と決別する覚悟でKOFにのぞむ。さる財閥の御曹司という設定が新たに追加された。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 趣味：スカイクルージング（ジェット機も可）／好きな食べ物：刺身、パスタ／嫌いなもの：おたく、後悔／得意スポーツ：クレー射撃、高飛びこみ

衣装が変更され、ヘソ出しルックになった。

■KOF'99 バトル

KOFを開催する組織の意向により、招待選手で構成されるスペシャルチームに組みこまれた。謎の多い今大会に、不審の念を抱いている。

■KOF2000 バトル

NEW DATA 趣味：スカイクルージング（ジェット機も可）、料理／好きな食べ物：刺し身、パスタ、コーヒー

KOFの招待状が届いたため、旧知の真吾、昔の戦友であるセス、そしてセスが連れてきた麟とともにみずからのチームを組み、大会にのぞむ。

ニコラ【人物・♂】

本名：ニコラ・ザザ／格闘スタイル：自作の強化スーツ（サンボ技術をパワーアップ）／使用武器：パワー・フリスビー／誕生日：7月30日／年齢：12歳／身長：160cm／体重：50kg／血液型：B型／国籍：ロシア／職業：無職／趣味：発明／大切なもの：ママ／好きな食べ物：ハンバーグ、スパゲッティ／嫌いなもの：ピーマン、宿題、大人／得意スポーツ：サーフィン／特技：ドラテク（A級ライセンス並み）／家族構成：父、母、兄の4人家族／自分を動物にたとえるなら：マングース

■風雲黙示録 バトル

天才的頭脳を持つ、ある大財閥の子息。そのIQは600を数え、10歳で博士号を取得したほどの才覚あふれる少年だが、小生意気な言動をとることもしばしば。獣神武闘会には、みずから発明した「力を700倍にするプロテクタースーツ」や、独学で身につけたサンボを武器に参戦した。その目的は力試し。

ネオ＆ジオ【人物・♂】

■KOF2000 演出

ラモンのマニアックストライカー。ちなみに、赤いシャツに白いジャケットが「ネオ・マクドナルド」で、Gジャンにメガネが「ジオ・ケンタッキー」。ふだんはふたりで探偵業を営んでおり、クイズでさまざまな事件を解決（？）している。

ネスツ【組織】

■KOF'99　2000

世界を支配しようと活動をつづける秘密結社。クローン製造や人体改造などを実行できるだけのハイテクノロジーを有している。京のクローンを使ったテロ行為や、ゼロキャノンによる破壊活動を行なったことが確認されているが、その実体はいまだ謎に包まれたまま。

のろい【人物】

■真サムライスピリッツ 背景

幻庵の魔道仲間。幻庵のホームステージでナベをかきまぜている人物。

は行

白（バイ）【人物・♂】

■リアルバウト餓狼伝説2 設定

サウスタウンのチャイナタウンを取り仕切る「大人（ターレン）」のひとりで、香緋の母方の大叔父。中華料理店を経営しており、両親とケンカして家出した香緋を、そのたびにウェイトレスとして雇っている。香緋がいるときは、無事に逃げられた食い逃げ犯がひとりもいないというから大助かり。

■餓狼伝説 WILD AMBITION デモ

香緋のエンディングで、香緋の回想のなかに登場。

バイス【人物・♀】

■KOF'95 デモ

途中デモにルガールの秘書として登場するが、この時点で名前は出てこない。柴舟の蘇生手術なども彼女が行なったという話。

■KOF'96 バトル

格闘スタイル：不明（おもに力技を得意とする）／誕生日：11月28日／年齢：27歳／身長：178cm／体重：59kg／血液型：A型／3サイズ：B90・W58・H88／出身地：？／趣味：アメコミコレクション／大切なもの：ARON WIESENFELDのサイン本／好きな食べ物：梅／嫌いなもの：草薙柴舟／得意スポーツ：スキューバーダイビング

マチュアとともに、庵をチームに誘って大会に参加。その正体はオロチ八傑集のひとりで、目的はオロチの血を引きし八神一族の者を監視すること。以前にルガールの秘書を務めていたのも同様の理由かららしい。ショートカットの似合う美女だが、性格は残忍で、ハ虫類を思わせる気味の悪い動きをする。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 大切なもの：Dan Breretonのサイン本／得意スポーツ：ベンチプレス

ドリームマッチなので特別出演。よって本編では生死不明のまま。

■KOF2000 演出

庵のアナザーストライカー。マチュアが出るか彼女が出るかは、ランダムで決まる。

白湯（バイタン）【パンダ】

■KOF2000 演出

鎮のアナザーストライカー。転がる姿がかわいい。

ハイデルン【人物・♂】

格闘スタイル：マーシャルアーツ＋我流暗殺術／誕生日：9月1日／年齢：42歳／身長：192cm／体重：90kg／血液型：B型／出身地：不明／趣味：メタルフィギュアコレクション、ぬし釣り／大切なもの：家族の写真／好きな食べ物：黒ビールと腸詰めウィンナー／嫌いなもの：ルガール／得意スポーツ：ハンティング

■KOF'94 バトル

ブラジルに本拠地をかまえる傭兵部隊の総帥で、ラルフとクラークの教官。国際警察からの依頼により、KOFを主催する裏組織を壊滅させる目的で大会に出場することに。なお、裏組織の元締めであるルガールは、妻子や部下のカタキでもある。ストームブリンガーなど“相手の体力を奪って自分のものにする技”を持つため、開発スタッフのあいだでは「宇宙人」だの「魔法使い」だのと呼ばれていたらしい。

■KOF'95 バトル

NEW DATA 年齢：43歳

手元に届いたKOFの招待状に［R］の刻印を見つけ、大会の裏にルガールの存在を確信。今大会は、任務とは関係なく、私怨を晴らすべく参加する。

■KOF'96 設定

作戦の総指揮をとることになったため、大会には不参加。そのため、レオナを自分の名代としてチームに参入させた。ゲーム中では、ちづるのホームステージにある解説席のうしろに立っている。

■KOF'97 設定

ラルフから、部下のレオナがミスを犯したため、自分たちをしばらく実働部隊からはずしてほしいとの要望が出される。謹慎処分のあいだにKOFに出場してレオナのリハビリをしようとするラルフの考えに気づき、申し出どおり、彼らに謹慎処分をくだした。

■KOF'98 バトル

操作キャラクターとしてはひさしぶりの登場。軍服の色が夜戦仕様のダークブルーになっている。

■KOF'99 デモ

大会の裏を探るための作戦指揮をとる。途中デモや怒チームのエンディングに登場。

■KOF2000 デモ

リングの指示のもと、K'とマキシマのふたりを捕獲するための作戦を実行中。エディットチームのエンディングでは、まるで主役のようなあつかい。

ハインリヒ【人物・♂】

■真サムライスピリッツ デモ

ズィーガーが仕える皇帝。ズィーガーのエンディングやホームステージに登場。

包（バオ）【人物・♂】

格闘スタイル：超能力／誕生日：7月18日／年齢：12歳／身長：153cm／体重：40kg／血液型：不明（調

べていない)／出身地:なし(生まれは中国)／趣味:家庭用ゲーム／大切なもの:B級ゲーム、家庭用ハード／好きな食べ物:ホットミルク(砂糖抜き)／嫌いなもの:大作RPG／得意スポーツ:フィッシング(川)

■KOF'99 バトル

新たなサイコソルジャー。とは言ってもまだ駆け出しで、アテナたちには遠くおよばない。性格はやや内気だが、根は明るくひたむきな頑張り屋。生まれた日が200年に一度の凶日であったため、周りの村人によって殺されそうになるが、父親に救われ、とある寺に託される。最近になって超能力が発現し、住職の考えにより鎮のもとに預けられた。

■KOF2000 バトル

前大会でネスツ基地からの脱出時に拳崇の膨大な潜在能力を吸収してしまい、以来、意識不明の状態がつづいていた。数ヵ月ぶりに目をさますと、すでにつぎのKOFの開催時期となっており、鎮から大会に出場する旨を告げられる。

覇王丸(はおうまる)【人物・♂】

流派:我流／武器銘:名刀・河豚毒(ふぐどく)／生年月日:1763年(宝暦13年)9月5日／年齢:25歳／身長:5尺8寸／体重:18貫目／血ノ型:A型／出生地:武蔵国／趣向:修業／宝物:河豚毒／好きなもの:決闘／嫌いなもの:卑怯なヤツ、油虫(ゴキブリ)／家族構成:2年前に決別／コンプレックス:すぐ頭に血がのほる性格／剣の道についてとう考えている?:これこそ男道

■サムライスピリッツ バトル

流浪の剣豪。十兵衛に惨敗したことがあり、以来、剣の道をきわめんと、家族とタモトをわかって強者を求める旅暮らしをつづけている。性格は、バカがつくほど正直で、豪胆。剣質は一撃必殺の豪快さを誇り、ゲーム中でも強斬り一発で相手の体力を4分の1以上減らすほど。静という許嫁(いいなずけ)がいる。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA 年齢:26歳／特技:大道芸(本人はいたってマジメに、剣術だと言い張る)／尊敬する人:和狆、実家の近所の老学者

ある日、魔物に襲われたと和狆に話したところ「魔性の者と関わるな」と忠告されるが、それを良しとせずひとり修羅道を進む決心をする。新たな設定から、家族と別れたあとに、和狆のもとで幻十郎とともに剣術修行をしていた過去が明らかになった。なお、彼を襲った魔物とはミヅキの手の者で、襲った理由は、彼がタンジルストーンの力を発揮するために必要な魂「紅珠魂」を持つ者だから。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

かつて鬼に襲われて唯一生き残った娘・詩織の依頼を受け、鬼を捜し出して倒すべく、各地を放浪中。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

魔城の復活とともに天草の気を感じ、いまこそ決着をつけるときと、島原へ向かう。

■侍魂 バトル

NEW DATA 生年月日:1763年(宝暦13年)9月5日午の刻／出生地:武蔵国 城下町

暗黒神を生み出すのに必要な要素のひとつである"半陽の男"であったことが判明。それゆえ、壊帝ユガにあやつられる半陰の女・色に狙われ、はからずも騒動の中心となっていく。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……相変わらず剣の道をきわめんと、強者を求めて旅をしている。

●羅刹……ただひたすら斬ることだけをきわめんとする日々を送る。そのため太刀筋は鬼のそれに近づいているという。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

NEW DATA 年齢:47歳／身長:173cm／体重:69kg／趣向:酒／嫌悪:油虫／所在地:不定

年を重ねて、なお剣の道を追い求める。枯華院から行方不明になった命を捜索中。

パクパク【サル】

■真サムライスピリッツ 演出

チャムチャムの子分であるチンパンジー。ゲーム中のパクパクは、じつはタムタムの変身した姿。千葉麗子の当時のマネージャーが声を担当している。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

タムタムのエンディングで本物が初登場。PS版ではチャムチャムが操作キャラクターになっているため、そのおともとして活躍する。

はぐれ人形(ひとかた)【式神】

流派:?／武器:?／生年月日:?／年齢:?／身長:?／体重:?／利き腕:?／趣向:ものまね／宝物:?／好き:ものまね／嫌い:火／家族構成:?／シンボルアイテム:人形?

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

あかりの小道具「人形」が、なぜか意志を持ったようで、対戦相手に化けながら闘っていく。

パット・ダニエル【人物・♂】

■餓狼伝説3 演出

フランコと同様、サウスタウン・エアポートに勤める整備士。出っ歯と飛び出たヒゲが特徴的な小男で、自分よりはるかに大きいフランコを兄貴と慕っている。彼が闘いにのぞむときには、トレーナーの役目を担当。CPUフランコとの対戦前に登場する。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

フランコのエンディングでは、フランコがキックボクシング界へ復帰したのに合わせてか、パットも整備士を辞めてフランコのトレーナーになっている。

■リアルバウト餓狼伝説SP 演出

CPUフランコの登場シーンでは、彼の重爆パンチをミットで受けるが、思い切り吹き飛ばされてしまう。

■リアルバウト餓狼伝説2 背景

フランコのホームステージでセコンドとして登場。

服部半蔵(はっとりはんぞう)①【人物・♂】

流派:伊賀流／武器銘:無名・忍者刀／生年月日:情報なし／年齢:34歳(推定)／身長:5尺9寸(推定)／体重:16貫目(推定)／血ノ型:A型(推定)／出生地:出羽山中／趣向:茶道／宝物:家族／好きなもの:団子(推定)／嫌いなもの:反・徳川陣営／家族構成:妻・楓、長男・真蔵、次男・勘蔵／コンプレックス:闇に生きること／剣の道についてどう考えている?:剣の道は知らぬが、忍の道は闇

■サムライスピリッツ バトル

性格は冷静沈着、体術においても並ぶ者はなく、およそ忍の者として必要な資質をすべて兼ね備えている伊賀忍者。寡黙で、あまり感情を表に出さない人物だが、家族には深い愛情を抱いている。天草の魂に身体を乗っ取られた息子の真蔵を救うべく、人生ではじめて私事により刃を抜くことに。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA 年齢35歳(推定)／特技:忍術／尊敬する人:師

真蔵の肉体は取りもどしたが、その魂は抜け落ちたまま。そんなとき、魔界を掌握している者を倒せば、魔界に漂う魂を解放できると聞き、ふたたび伊賀の里をあとにする。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

侍をつぎつぎと斬り捨てる「鬼」の討伐を命じられ、旅に出る。鬼こと斬紅郎とは旧知の仲らしい。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA 年齢:34歳(推定)

各地で起きている異変の原因が魔城にあることを突き止めた幕府から、その破壊を命じられる。

■侍魂 バトル

NEW DATA 剣の道について:剣の道、忍の道は表裏一体

各地で頻発する、胎児消失事件の調査を幕府より命じられる。やがて、背後に謎の人形師が関わっていることに気づき、その足跡をたどることにした。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……伊賀忍軍の総帥。さまざまな凶事にまきこまれながらも、ひとり闇に生きる。

●羅刹……伊賀忍軍の頭領。肩当てなどをはずし、行動的な印象を与えるようになった。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

半蔵のエンディングに、謎の男として登場。主君の命を無事完遂させた息子を、陰ながらホメる。

服部半蔵(はっとりはんぞう)②【人物・♂】

流派:伊賀流忍術／刀銘:忍者刀 影若／年齢:不明／身長:168cm／体重:68kg／趣向:茶道／嫌悪:魔／所在地:出羽山中

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

半蔵の息子・真蔵が名を引き継いだ、新たな代の半蔵。先代に匹敵するほどの実力者に成長しており、主君さえも代がわりしたことに気づいていない。

パティ【イヌ】

■龍虎の拳2 背景

ジョンのホームステージに登場する、彼の飼い犬。

パトリック・ファン・ヒディング【人物・♂】

格闘スタイル:プロレス／生年月日:1962年6月30日／年齢:37歳／身長:201cm／体重:120kg／血液型:O型／国籍:オランダ／職業:プロレスラー／格闘技歴:プロレス、柔道、サンボ／趣味:娘と遊ぶこと、団体の若手たちと飲みに行くこと／好きな食べ物:チーズ／好きな色:赤／嫌いなもの:レーズン

■武力 ~BURIKI・ONE~ バトル

15年選手にして、いまだ世界でも屈指のパワーを誇るプロレスラー。本大会には、先ごろ旗揚げした新団体「n.f.o(new future orderの略)」の宣伝も兼ねて出場。プロレスはショーではなく最強の格闘技というのが持論。7歳になる娘のネルにはアマいという子煩悩な一面も持つ。

花房迅衛門(はなふさじんえもん)【人物・♂】

流派:活殺古式槍術／刀銘:活殺十字槍／年齢:47歳／身長:157cm／体重:73kg／趣向:晩酌、盆栽／嫌悪:毛虫、幽霊／所在地:江戸

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

可憐な名字とは裏腹に、無骨で屈強な侍。幕府がかかえる隠密剣士のひとりで、蒼志狼の父・鉄騎とともに数々の闘いを生き抜いてきた。

パパー【イヌ・♀】

■サムライスピリッツ デモ

パピィの子ども。姉妹のピピー、ピパーとセットで登場するが、識別する方法はない。母犬同様、ガルフォードと一緒に旅をしていたようで、ガルフォードのエンディングにてどこからともなく現れる。

■真サムライスピリッツ デモ

ガルフォードのエンディングのほか、彼の勝利ポーズでも見かけるようになった。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

またまたガルフォードのエンディングおよび勝利ポーズに登場。エンディングでは、パレンケストーンはともかく、タムタムの剣や仮面まで持っていってしまう。

■侍魂 背景

サンフランシスコ港にて、ピピー、ピパーと並んで甲板から闘いを観ている。

パピィ【イヌ・♀】

■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ／斬紅郎無双剣　天草降臨　侍魂／アスラ斬魔伝 演出

ガルフォードの相棒の忍犬。ハスキーとボルゾイのハーフで、パパー、ピピー、ピパーの母犬。闘いにおいてガルフォードをサポートするが、そのアクションは、操作キャラクターとくらべても遜色がないほど豊富。なお、『斬紅郎無双剣』以降は、修羅ガルフォードにのみ、おともとしてついている。

パプルス【サル】

■風雲黙示録 デモ

ジョーカーが連れているサル。ジョーカーのエンディングでは、ジョーカーともども黒こげに。

はや吉(きち)【カエル】

■餓狼伝説3 背景

アンディのホームステージにいるカエル。ときおり虫を食べたり、池に跳びこんだりする。

パヤック・シピタック【人物・♂】

格闘スタイル:ムエタイ／生年月日:1959年5月20日／年齢:40歳／身長:180cm／体重:80kg／血液型:A型／国籍:タイ／職業:ムエタイランカー／格闘技歴:ムエタイ／趣味:家族と映画を見ること／好きな食べ物:ガオラオ(ブタの臓物煮)／好きな色:緑／嫌いなもの:コンピュータ

■武力 ~BURIKI・ONE~ バトル

ムエタイのウェルター級トップランカー。全盛期を過ぎ、スピードこそ衰えたものの、緻密な試合展開で抜群の安定感を誇る。その素顔は家族思いで子どもたちを愛する優しい父親。日本にも家族総勢17人でやってきた。今大会には、引退前にひと花咲かせたいと思っての参加。

ハヤテ【人物・♂】

本名:ショー・疾風／格闘スタイル:風雲拳／使用武器:ブーメラン／誕生日:8月13日／年齢:20歳／身長:185cm／体重:78kg／血液型:B型／国籍:日本／職業:風雲拳の師範／趣味:鍛練／大切なもの:力とスピード／好きな食べ物:もなか／嫌いなもの:うめほし／得意スポーツ:水泳／特技:大声を出すこと／家族構成:父、母、妹がふたりの5人家族／自分を動物にたとえるなら:闘犬

■風雲黙示録 バトル

実戦空手道とブーメランを組み合わせた、まったく新しい格闘技「風雲拳」の使い手。道場では師範を務め、もはや道場主である父をも超える実力を持つ。これまではその力を発揮する機会にめぐり合えなかったが、獣神武闘会のことを聞きつけ、獅子王を倒して最強の座を得るべく名乗りを上げる。

■風雲スーパータッグバトル バトル

NEW DATA 年齢:21歳／身長:174cm／体重:70kg／職業:無職(風雲拳修行の旅に出ている)

前大会で獅子王に敗れ、修行の旅に出ていた。修行の成果を試すため、そして獅子王へ報復するため、裏獣神武闘会に出場する。

パレンケストーン【秘石】

■サムライスピリッツ

タムタムの村に奉られていた秘石。その秘められた力に目をつけた天草が、暗黒神復活のエネルギーとするべく奪い去った。

■真サムライスピリッツ

羅将神ミヅキが創造し、人々の信仰によって力を蓄えさせる目的でタムタムたちの村に奉られていた、という事実が判明。アンブロジァを兇神化させるのに必要な力「黄珠魂・光」の性質を持っているため、ミヅキに持ち去られている。

半兵衛(はんべえ)【人物・♂】

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ

天野のエンディングに登場。ゲームの世界を跳び越え、プレイヤーに対して天野からの伝言を伝える。

B・ジェニー【人物・♀】

本名:ジェニー・バーン／格闘スタイル:LK ARTS／誕生日:1月23日／年齢:19歳／身長:167cm／体重:49kg／血液型:AB型／3サイズ:B86・W57・H89／国籍:イギリス／趣味:ネイルアート、領海侵犯／大切なもの:リーリンナイツの仲間たち、リーリンナイツ仕様の最新兵器／好きなもの:深海1000メートルの静けさ／好きな食べ物:サーロインステーキ(食料庫に大切に保存している)／好きな音楽:ユーロビート／嫌いなもの:ディーゼル艦(クサいから)／苦手なもの:朝／得意スポーツ:テニス、乗馬／特技:腹時計が実際の時刻と1分以上の誤差がない

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

世界有数の財閥、バーン家のひとり娘でありながら、義賊となった令嬢。恵まれすぎた環境にあったためか、生きているという実感にひどく飢えており、ハデにあばれて世間のドギモを抜きたいと考えるようになった結果、家を飛び出して海賊集団「リーリンナイツ」を結成した。ドクロマークつきのドレスこそ海賊らしいが、性格は子どもっぽく、ノリも口調も非常に軽い。キング・オブ・ファイターズには、その莫大な賞金をいただこうとしての参加。テリーが初恋の人らしい。

Pちゃん【アヒル】

■餓狼伝説SP 演出

ダックが飼っているメスのヒヨコ。彼のモヒカンを巣としており、挑発や敗北時に姿を見せる。本当の名前はジュリエッタ。

■餓狼伝説3 演出

マリーのホームステージでシャンデリアが落ちたとき、まれに7羽の友人たちと登場する(→P.28)。名前を列挙すると、左から順にキャサリン、アルツール・アンツネス・コインブラ、ヨシロー・フジモト、ジュリエッタ(Pちゃん本人)、ボブ・ガリクソン、スーザン、ケンゾー、ヨーコ・シラトリ。

■リアルバウト餓狼伝説 演出

ジュリエッタの長女「ダイアナ(頭の毛が青)」に代がわり。どうやら「Pちゃん」とはダックが連れているヒヨコを総称した呼び名らしい。バトル中もダックについてまわるようになったものの、ダックが地下鉄ステージでリングアウトして、電車で運ばれるときには、ハンカチを振って見送る冷たい一面も見せる。

■リアルバウト餓狼伝説SP 演出

2PダックのPちゃんが次女の「シンシア(頭の毛が緑)」に。ダックのエンディングには、1Pでクリアすればダイアナ、2Pでクリアすればシンシアが登場。

■リアルバウト餓狼伝説2 演出

2PダックのPちゃんは三女の「スーザン(頭の毛が赤)」。ダックのエンディングには、四女の「ステファニー(頭の毛が紫)」も加わり、多数のPちゃんが登場。

■餓狼伝説 WILD AMBITION(PS版) デモ

ダック同様、Pちゃんもポリゴンになって登場。

ピエール【ハト】

■サムライスピリッツ　真サムライスピリッツ デモ

シャルロットの飼っている伝書バト。彼女のエンディングに登場する。

飛脚(ひきゃく)【人物・♂】

流派:佐川流／生年月日:1758年(宝暦8年)8月26日／年齢:30歳／身長:6尺1寸／体重:19貫目／血ノ型:A型／出生地:日本・伊予／趣向:走ること／宝物:先代からゆずられた飛脚道具／好きなもの:寿司／嫌いなもの:雨／家族構成:妹・雪／コンプレックス:嫁がいないこと／剣の道についてどう考えている?:剣のことはわからないが、道を走ることは気持ちがよい

■サムライスピリッツ 演出

剣士たちの立ち合い中にウロチョロして、たまにアイテムを放る。そのほか十兵衛のエンディングにも登場。名前も決まっていないのに、プロフィールだけは妙にこまかく設定されている。

■真サムライスピリッツ 演出

NEW DATA 年齢:31歳／特技:走りながら寿司が食べられる／尊敬する人:亡き先代

またも、決闘を横目に走りながら、アイテムを落としていく。十兵衛のエンディングでは、どこからともなく秘石を持ってくる。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

アイテムを放る役目がなくなっても、十兵衛あるところにはかならず出現。十兵衛のエンディングで、最後にちらりと顔を出す。

ビクトリア【人物・♂】

■龍虎の拳 外伝 設定

ワイラーの亡父である生物学者。フレアの父とともに、南米の遺跡での発掘物を研究するも、その危険性を憂慮したフレアの父に研究データを持ち去られる。

緋雨閑丸（ひさめしずまる）【人物・♂】

武器銘：傘・霧雨、刀・大祓禍神閑丸（おおはらえのまがかみしずまる）／身長：4尺9寸／体重：11貫目

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

小柄な身体に繊細な作りの容貌と、あたかも少女に見まごうほどの美少年。記憶をすべて失っており、そのせいか憂えた表情を見せることも多い。ほんのひとにぎり残っている記憶は鬼の姿。そのため、自分の過去を知るカギとして、「鬼」を捜す旅をつづけている。大きな太刀を背負っているが、争いを好まぬ性格から、ほとんどは手に持った番傘で闘う。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA **流派：緋刀流／生年月日：不明／年齢：14歳（推定）／血ノ型：AB型／出生地：不明／趣向：旅／宝物：大祓禍神閑丸、旅の途中でもらったキラキラ光る石（水晶のかけら）／好きなもの：旅先で食べる名物／嫌いなもの：自分のなかにいる「鬼」／尊敬する人：記憶を失ったあと、育ててくれた僧侶／家族構成：不明（両親は閑丸が幼いころにいなくなったらしい）／コンプレックス：自分の殻に閉じこもってしまい人と打ち解けられないこと／剣の道についてどう考えている？：自分の過去を探す手段**

天草の復活とともに出現した魔城から、すでに死んだはずの「鬼」の気を感じ、真偽のほどを確かめるべく島原へとおもむく。

美州鬼（びずき）【人物・♀】

■真サムライスピリッツ デモ

羅将神ミヅキにその身体を乗っ取られている舞妓。二百数十年前、ミヅキの存在を知り、持ち前の神通力で調伏しようとするも、逆に取りこまれてしまい現在に至る。狂死郎のエンディングでは、阿国として歌舞伎の道を進むことに。

ビッグ・ベア【人物・♂】

■餓狼伝説　餓狼伝説 WILD AMBITION 設定

上記のタイトルではライデンとして登場するので、そちらの項を参照

■餓狼伝説2 バトル

格闘スタイル：レスリング／生年月日：3月3日（生年不明）／年齢：35歳前後？／身長：202cm／体重：210kg／血液型：O型／出身地：オーストラリア／趣味：遊園地めぐり、絶叫マシーンに乗ること／大切なもの：覆面コレクション／好きな食べ物：オージービーフのステーキ／好きな音楽：カントリーロック／嫌いなもの：コアラ／得意スポーツ：アメフト

前作のライデンと同一人物である巨漢レスラー。ギースが死亡したのをきっかけに改心し、マスクを脱いだ。ダブル・モヒカンにヒゲ面という外観だが、「気は優しくて力持ち」の正統派で、子どもからの人気も高い。なお、開発中はクマの毛皮をかぶった姿だったことから、この名前がついた。

■餓狼伝説SP バトル

かつて八百長疑惑からプロレス界を追われ、酒場の用心棒に身をやつしていたところをギースに雇われたことが明らかになった。また、『餓狼伝説SP』の半年前に発売されたプロレスゲーム『ファイヤー・スープレックス』には、SWF在籍時、その圧倒的な人気をねたんだパートナーのビッグ・ボンバーダーに裏切られ、八百長疑惑をかけられたというエピソードがある。

■KOF'94 背景

餓狼伝説チームのホームステージで、船の上から試合を観戦。なお、企画当初は『KOF'94』に操作キャラクターとして登場する予定だったらしい。

ピパー【イヌ・♀】

■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ　天草降臨　侍魂

パピィの子ども。くわしくはパパーの項を参照。

ピピー【イヌ・♀】

■サムライスピリッツ　真サムライスピリッツ　天草降臨／侍魂

パピィの子ども。くわしくはパパーの項を参照

鵯　花子（ひよどり　はなこ）【鳥】

■餓狼伝説3 背景

ジョーのホームステージにて、ワニの黒鰐次郎の歯にはさまった食べカスをついばんでいる鳥。

ビリー・カーン【人物・♂】

■餓狼伝説 バトル

ギースの腹心である棒術使い。ギースの強さとカリスマに心酔し、絶対の忠誠を誓っている。かつてギースが経営する工場で働いていたとき、仕事仲間とのいざこざからパイプ片手にあばれまわり、工場の全機能をストップさせたことがあった。その事件でギースに棒術の才覚と残虐性を見いだされ、手下にスカウトされて現在に至る。なお、ゲーム中では、棒がなくなると震え上がり、ただの人以下になってしまう。

■餓狼伝説2 バトル

格闘スタイル：棒術／生年月日：1966年12月25日／年齢：26歳／身長：179cm／体重：77kg／血液型：B型／出身地：アメリカ／趣味：洗濯／大切なもの：妹／好きな食べ物：卵料理／好きな音楽：パンク／嫌いなもの：命令／得意スポーツ：棒高跳び

主のギースを失ったあとイギリスで修行を積み、ギースを倒した男を打倒するという目的の一致から、三闘士の一員としてクラウザーの配下となった。また、幼くして両親を亡くしたため、8歳年下の妹・リリィとの貧しい生活を余儀なくされ、妹に少しでもラクをさせようと悪事に手を染めてまで金をかせぐようになった——という過去も判明。ちなみに、デザインするうえでのモデルとなったのは、プロレスラーのダイナマイト・キッドらしい

■餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **出身地：イギリス**

じつは前作では、存命していたギースの命令に従い、クラウザーを監視するために表向き彼の部下になっていたことが発覚した

■餓狼伝説3 演出

テリー、アンディ、ジョーでプレイしたとき、CPUギースの登場シーンに現れて相手を威嚇する。また、ジョーやギースのエンディングにも姿を見せる

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

背中に禁煙マークのついた革ジャンパーを着て登場。本作での目的は、クラウザーの用意したギースの影を倒すこと。ちなみに、エンディングは『餓狼伝説3』のジョーのものを受けた内容になっている

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：30歳／職業：ギースの側近／特技：ギターのソロプレイ**

ギースの側近となった理由が、はじめて自分の力を認めてくれ、また自分を信頼してくれたからということが明らかに。なお、追加された特技に合わせてか、CPUビリーは登場シーンでギターをかき鳴らす

■リアルバウト餓狼伝説SP DOMINATED MIND バトル

唯一『リアルバウト餓狼伝説SP』と設定が異なるキャラクター。ギース亡きあとコネクションを乗っ取ったホワイトに洗脳され、あやつられている。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

ニューカマーに対しては、思いっきりケンカ腰。ケンカ好きな香緋とは気が合いそう。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

時代や設定は初代『餓狼伝説』と同じ。ギースの命令に従って東洋の有名な棒術使いに弟子入りし、技を修得すると師を殺害。それ以来、棒は血のように赤く染まっている——という設定が明らかになった。

■KOF'94 背景

龍虎の拳チームのホームステージの右側観客席で、ギースの脇にひかえている。開発当初は、操作キャラクターとして登場する予定だった

■KOF'95 バトル

NEW DATA **年齢：28歳**　※これ以外のデータは基本的に『餓狼伝説2』のときと同じ

操作キャラクターとして、満を持しての登場。ギースの命で、ボガード兄弟抹殺のため、庵、影二とチームを組みKOFに出場する。

■KOF'96 デモ

ボスチームのエンディングに登場。ボスチームのホームステージ右側では、スーツを着て立っている。スーツ姿でもバンダナと棒は忘れていない

■KOF'97 バトル

ふたたび操作キャラクターに。ギースの命により、山崎、マリーとチームを組んでKOFに出場する。オロチの血を引く庵の力を調査することが今回の目的

■KOF'98 バトル

vs庵戦前デモで影二とともに庵に罵声を浴びせる。

■KOF'99（DC版） 演出

エキストラストライカー専用キャラクター。操作キャラクターからは落選した

■KOF2000 演出

アンディのアナザーストライカー。操作キャラクターへの三度目の復活はならず

ヒロくん【ペンギン】

■餓狼伝説3 背景

舞のホームステージの背景で、水槽のなかを泳いでいるペンギン。たまに外に出る

フィオ【人物・♀】

本名：フィオリーナ・ジェルミ／格闘スタイル：正規軍格闘術／誕生日：10月2日／年齢：22歳／身長：158cm／体重：43kg／血液型：O型／出身地：イタリア・ジェノバ／趣味：料理、刺繍／大切なもの：生まれたときから一緒のくまのペッピーノ／好きな食べ物：アイスティー（クイーンメリー）／嫌いなもの：熱い飲みもの、熱いお風呂／得意スポーツ：社交ダンス

■KOF'99（DC版） 演出

もともとは『メタルスラッグ』シリーズの操作キャラクター。正規軍スパローズ所属の女性兵士で、イタリアの富豪・ジェルミ家のひとり娘。ゲーム中ではエキストラストライカーとして登場する。

■KOF2000 演出

ヴァネッサのアナザーストライカー。『メタルスラッグ』のゲーム開始時のように、パラシュートで落下してくる……が、地面に激突する。

フォクシー【人物・♀】

格闘スタイル：フェンシングを基本とした剣術／誕生日：12月9日／年齢：28歳／身長：181cm／体重：61kg／血液型：A型／3サイズ：B87・W61・H88／出身地：不明／趣味：みつばちプラント／大切なもの：組織&部下／好きな食べ物：食べたことがないけどフォアグラ／嫌いなもの：エリート幹部（自分がたたき上げだから）／得意スポーツ：フェンシング

■KOF2000 演出

ネスツの上級幹部。ゼロの裏切りを阻止するためにKOFへ送りこんだクーラを、陰でサポートしている。クーラのアナザーストライカーで、クーラチームのエンディングにも登場

ふくすけ【スッポン】

■『月華の剣士』シリーズ 演出

玄武の翁が「亀笠（C ボタン）」で呼ぶスッポン。敵味方関係なく、ふれた者の体力を回復させる

双葉ほたる（ふたば）【人物・♀】

格闘スタイル：中国拳法 柔系（太極拳、八卦掌など）／誕生日：5月11日／年齢：16歳／身長：156cm／体重：42kg／血液型：A型／3サイズ：B78・W54・H80／国籍：日本／趣味：かわいいリボンのコレクション／大切なもの：テンのイトカツ／好きなもの：吊り下げ式リニアコースター／好きな食べ物：アイスチョコバナナクレープ／好きな音楽：ポップス／嫌いなもの：地震／苦手なもの：キツめの炭酸飲料／得意スポーツ：高跳び／特技：どんな動物でも雪で作ることができる

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

純真無垢で可憐な少女。武闘家の家系に生まれ、幼いころから修行を重ねており、華奢な身体ながら中国拳法を巧みにあやつる。6年前に母が亡くなり、父と兄は失踪。そのため、消えた肉親——とくにいつも自分を守ってくれた兄を追って、友だちであるテンの“イトカツ”とともに旅をはじめた。このたび、キング・オブ・ファイターズで兄に似た男を見かけたとのウワサを聞き、真偽のほどを確かめようとみずから大会に出場する。なお、牙刀が彼女の兄。

ブッチ【人物・♂】

■餓狼伝説3 設定

マリーの元恋人で、彼女がコマンドサンボを修得するきっかけとなった人物。上司の娘であるマリーと恋仲に発展したが、大統領の警護中、マリーの父ともども凶弾に倒れてしまう。ちなみに、マリーが着ているジャンパーは彼の形見

不破　刃（ふは　じん）【人物・♂】

格闘スタイル：忍術／誕生日：9月4日／年齢：28歳／身長：185cm／体重：80kg／血液型：O型／出身地：日本／職業：忍者／宝物：みずからしたためた忍びの密書／家族構成：不明／当面の目標：影二を消す

■龍虎の拳 外伝 バトル

如月影二と同門の忍者。自分を差し置いて影二が次期総帥候補にあげられたため、一門を去った影二を逆恨みしており、彼を殺すべく、行方を求めて世界中をさまよっている。

ブライアン・バトラー【人物・♂】

格闘スタイル：アメフトで鍛えたパワー攻撃／誕生日：4月15日／年齢：27歳／身長：219cm／体重：142kg／血液型：O型／出身地：アメリカ／趣味：カーレース／大切なもの：愛車のバイパー／好きな食べ物：イモ料理／嫌いなもの：地道／得意スポーツ：ハンティング

■KOF'94 バトル

現役のアメフト選手。ヘビィ・D!にチームメンバーとして誘われ、KOFに参加することに。開発スタッフによると、彼は格闘技の経験がないため、脚をまっすぐ伸ばした蹴りを放てないとのこと。必殺技のスクリューボディプレスは、その動作形態からよく「ガメラ」と呼ばれる。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、チームメンバーとともに格闘の特訓中。アメフトはどうした？

■KOF'98 バトル

NEW DATA **年齢：28歳／体重：152kg／好きな食べ物：マッシュポテト／嫌いなもの：地道、努力**

グラフィックが一新。脚をまっすぐに伸ばした蹴りを少しは放てるようになった。

フランコ・バッシュ【人物・♂】

格闘スタイル：キックボクシング／生年月日：1963年9月16日／年齢：31歳／身長：195cm／体重：110kg／血液型：A型／国籍：アメリカ／職業：飛行機の整備士／趣味：フィッシング／大切なもの：息子（ジュニア）／好きな食べ物：カレーライス／好きな音楽：ジャズ／嫌いなもの：息子をいじめるヤツ／得意スポーツ：アイスホッケー／特技：ビールの一気飲み

■餓狼伝説3 バトル

全米では無敵だった元スーパーヘビー級キックボクサー。筋骨隆々とした肉体は、現役をしりぞきサウスタウン・エアポートで働くいまも衰えていない。つねに家族を第一に考えており、そのためチャンプの座も捨て引退したが、愛する息子・ジュニアを山崎にさらわれ、協力を強いられている。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

ジュニアを取りもどすさいの闘いで、ふたたび格闘家としての血がたぎってきた。闘いを嫌っていたフランコの妻も、復帰を許してくれたため、カムバックを決意してキング・オブ・ファイターズにのぞむ。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：33歳／体重：115kg／職業：キックボクサー（最近現役復帰）／趣味：ボディビル**

現役復帰を果たしたものの、本作から急激にコミカルなキャラクターに変貌。体格は5kgしか増えていないのがウソのような筋肉のカタマリと化した。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

NEW DATA **大切なもの：妻と息子（ジュニア）**

エンディングでは意外すぎる事実が……。

フランコ・バッシュ・ジュニア【人物・♂】

■餓狼伝説3 デモ

フランコのひとり息子。目のなかに入れても痛くないほどかわいがられており、それゆえフランコを利用せんとする山崎に誘拐されてしまう。フランコのエンディングでは、解放されて元気な姿を見せる。

■リアルバウト餓狼伝説2 デモ

フランコのエンディングにて、脱皮（？）した父に抱きかかえられている。

フリーマン【人物・♂】

格闘スタイル：我流格闘術「慚愧」／誕生日：11月21日／年齢：24歳／身長：185cm／体重：80kg／血液型：不明／国籍：イギリス／趣味：衝撃緩和に使うプチプチをひとつひとつツブす／大切なもの：ドリルのネックレス（気に入っている）／好きなもの：針や刃物の先端／好きな食べ物：フィッシュ&チップス／好きな音楽：ヘヴィーメタル／嫌いなもの：人混みのなか／苦手なもの：花粉の多い花／得意スポーツ：とくになし／特技：頭さえ入ればどんなせまいところでも通ることができる

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

平穏を嫌い、死というスリルに陶酔する破滅的な男。死の間近にいるときだけ生を実感し、つねに危険がつきまとうストリートファイトのみが彼に充足感を与えるものとなっている。相手を美しく「召す（＝殺す）」ことにも快楽を覚える危険人物だが、その真意をたたえているであろう表情は、赤い長髪に隠されてうかがえない。今回、最強を誇る“滅びの魔人”がキング・オブ・ファイターズに参加すると聞き、みずからも参戦を決意する。

ブルー・マリー【人物・♀】

本名：マリー・ライアン／格闘スタイル：コマンドサンボ／生年月日：1973年2月4日／年齢：22歳／身長：168cm／体重：50kg／血液型：AB型／3サイズ：B86・W54・H85／国籍：アメリカ／職業：フリーエージェント／趣味：バイクツーリング／大切なもの：革ジャン／好きな食べ物：ビーフカップ（＝牛丼）／好きな音楽：バラード／嫌いなもの：ネコ／得意スポーツ：野球／特技：ボーカル（ロック、バラード）

■餓狼伝説3 バトル

有能な女フリーエージェント。父の指導のもと、あらゆる格闘技をマスターしており、なかでも恋人のブッチが得意としていたコマンドサンボをメインに使う。大統領の警護中に父と恋人が殉職して以来、笑顔を見せなくなり、つねにクールに振る舞うようになって

しまった。ジェイムス・クーパーからの依頼を受け、秦の秘伝書に関する調査を行なうため、サウスタウンに向かう。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル
まっすぐに生きるテリーたちと出会い、凍てついた心もやわらいできた。彼らにふたたび会えることを期待して、キング・オブ・ファイターズに参加。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル
NEW DATA 年齢：23歳／体重：49kg／特技：イヤなことをすぐ忘れること
どんな状況でも依頼には最上の成果をもたらすことをモットーとし、その支えとなるコマンドサンボに大きな自信を持っている。エンディングでは、テリーと微妙に"いい関係"のように見えるが、ふたりとも奥手なのか、以降さっぱり進展がない。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
リックと香緋のふたりに対し、「やっぱりきたのね」とのコメント。すでに調査ずみということ？

■KOF'95 背景
主人公チームのホームステージ、ネオジオランド入口付近で闘いをながめている。

■KOF'96 背景
餓狼伝説チームのホームステージにて観戦中。

■KOF'97 バトル
「KOF」に操作キャラクターとして初参戦。山崎に関する調査を依頼されたため、彼がKOFに参加するさいのチームメンバーとなった。テリーとの"友だち以上恋人未満"な関係は相変わらず。

■KOF'98 バトル
テリーとの対戦前デモでは微妙なアピールが（→P.253）。ふたりの仲が進展するのはいつのことやら。

■KOF'99 バトル
KOFに出場しようと、キング、香澄、香緋をスカウトしてみずからチームを結成。

■KOF2000 バトル
今度のKOFの調査を請け負うが、あまりにも不審な点が多かったためにクライアントの素性も調査しようとしたところ、さまざまな妨害工作を受けてしまう。そんななか、ブレーキに細工をされたバイクが爆発・炎上したのをきっかけに、テリー、アンディ、ジョーの3人と再会。自分の置かれた状況を話すと、彼ら3人から一緒にKOFに出場しようと提案される。

フレア・ローレンス【人物・♀】
誕生日：3月30日／年齢：22歳／身長：170cm／体重：52kg／3サイズ：B85・W56・H83／血液型：A型／出身地：イタリア／職業：学生／宝物：ペンダント（ロバートとペアになっている）／家族構成：父（死別）、母・カタリナ（死別）／当面の目標：父の残した研究データの解明

■龍虎の拳 外伝 デモ
ロバートの幼なじみ。考古学者の父の遺言にしたがって、父の研究データをワイラーに届けようとグラスヒル・バレーへと向かう道中、偶然にもロバートと再会し、同行してもらうことに。

ブレンダ【人物・♀】
■餓狼伝説3 デモ
ホンフゥの恋人。なかなかの美人で、ホンフゥのエンディングに姿を現す。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ
ムリヤリ休暇をとったホンフゥによって、強引にサウスタウンまで連れてこられた。ゲーム中では、ホンフゥやキムのエンディングに登場。

へどら【人物・♂】
■真サムライスピリッツ デモ
幻庵の次男。幻庵のエンディングにて誕生、和狆によって命名される。

ヘビィ・D!【人物・♂】
格闘スタイル：ボクシング／誕生日：3月25日／年齢：28歳／身長：208cm／体重：113kg／血液型：A型／出身地：アメリカ／趣味：NEW JACK SWINGを聴くこと／大切なもの：飼っているネコ（名前はブー）／好きな食べ物：毎日骨太／嫌いなもの：きれいごと＋体裁／得意スポーツ：レスリング

■KOF'94 バトル
対戦相手を死亡させてしまった経験を持つプロボクサー。以来、試合の相手がなかなか見つからず、闘志がくすぶっていたところ、KOFの招待状が届いたのでラッキーとブライアンをチームに誘って出場することにした。

■KOF'95 背景
イギリスステージの左側にあるテーブルにすわって、ダックと酒を酌み交わしている。

■KOF'97 背景
CHINAステージの左側で、アメリカ国旗の模様をした扇子を手に試合を観戦中。同じ場所でアメリカンスポーツチームのメンバーと練習をしていることも。

■KOF'98 バトル
NEW DATA 年齢：29歳
4年という、オリンピック選手並みのインターバルを経て復活。つぎの登場は「KOF2002」か？

弁天の柊呼（べんてん とうこ）【人物・♀】
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
サヤのエンディングに登場する、謎のくノ一。もと覇暴三刃衆のひとりらしい。じつはサヤの養母。

ホア・ジャイ【人物・♂】
■餓狼伝説 バトル
ドラゴンキックをあやつるムエタイの強豪。酒を飲むと好戦的になる性質で、酔ったあげく街のチンピラ3人を殺したことがあり、そのため表舞台に立つことはできなくなってしまった。ゲーム中でも、形勢不利になると酒を飲み、よだれをたらしながらドラゴンキックを乱発してくる。

■餓狼伝説2 デモ
途中デモでクラウザーに倒されてしまう。そのため、ジョーのエンディングでは入院中。

■餓狼伝説SP デモ
ジョーのエンディングに登場。ムエタイの試合にのぞむジョーのセコンドについている。

■餓狼伝説3 演出
サウスタウンに向かったジョーに同行。CPUジョーとの対戦前デモでその姿を見ることができる。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ
ジョーのエンディングに登場。タイに凱旋したジョーの世話係。

■リアルバウト餓狼伝説SP 演出
ジョーの勝利ポーズなどに登場。

■リアルバウト餓狼伝説2 背景
ジョーのホームステージにおいて、彼のセコンドとしてリングのコーナーに立っている。

ホエホエ【ペリカン】
■龍虎の拳 外伝 演出
王　覚山のペットであるペリカン。しかし、王は白鳥のヒナと思って育てていたらしく、成長したホエホエの姿に愕然としたという。対戦中は王のリュックに隠れ、ときおり相手にちょっかいを出す。

北斗丸（ほくとまる）【人物・♂】
格闘スタイル：骨法＋不知火流忍術／誕生日：10月7日／年齢：14歳／身長：154cm／体重：40kg／血液型：O型／国籍：日本／趣味：山のお猿と混浴／大切なもの：お師匠をはじめとする不知火流の人々／好きなもの：温泉／好きな食べ物：牡丹鍋／好きな音楽：日本の琴（不知火の姉ちゃんが弾いてくれた）／嫌いなもの：ケムシ／苦手なもの：不知火の姉ちゃん／得意スポーツ：アスレチック／特技：山で一番高い木に16.3秒で登れる（記録更新中）

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル
幼いころから、山奥にこもって不知火流忍術の修行に励んできた、やんちゃな少年忍者。小さい身体で飛びまわる姿は、身軽なサルを思わせる。ドジな性格であるため失敗することも多いが、身につけた高度な忍術や体術は本物で、その技術がどれだけ通用するのかを試すために一大決心して山を下りてきた。ちなみに、師匠の名はアンディ・ボガード。

ホッパー【人物・♂】
■餓狼伝説 デモ
ギースに忠誠を誓う側近のひとり。ダークスーツにサングラス姿で、帽子をかぶっている。大会優勝者を強引にギースの前へと連れていった。

■餓狼伝説SP デモ
ギースのエンディングに登場。野望に燃えるギースの背後にひかえている。

■餓狼伝説3 デモ
オープニングデモで山崎に襲われる。そのときに山崎の顔を見ているため、ゲーム中ではギースが山崎を捜すさいの運転手を担当（マップ移動画面で、ギースが乗る車の運転手がホッパーになっている）。ギースのエンディングでは右足をギプスで固めているが、アクセルはうまく踏めたのだろうか？

■リアルバウト餓狼伝説 デモ
本作のメインイラストに大きく登場。帽子をぬいで長髪をあらわにしている。また、ギースのエンディングでは、優勝に敵疑するギースの護衛を担当。

■餓狼伝説 WILD AMBITION デモ
オープニングや途中デモにて、ヘリコプターから降りるギースの脇を固めている。

■KOF'96 背景
ボスチームのホームステージの右側で試合を観戦。

炎のさだめのクリス【人物・♂】
■KOF'97 バトル
炎をつかさどるオロチ四天王のひとり。幼児のごとき無邪気な残忍性を有しており、笑顔で他者の生命を奪えるようなタイプの人間。現世にオロチを復活させるための器でもある。

■KOF'98 バトル
暗黒大蛇薙を放つさいの「はい、死んでください♪」というボイスは前作と同じだが、彼自身が弱体化したため、そう簡単には相手を死なせる（倒す）ことができなくなった。

ボブ・ウィルソン【人物・♂】
格闘スタイル：カポエラ／生年月日：1974年5月15日／年齢：20歳／身長：184cm／体重：75kg／血液型：O型／国籍：ブラジル／職業：パオパオカフェ2店長／趣味：ダンス（サンバ、レゲェで踊る）／大切なもの：家族／好きな食べ物：果物（リンゴ、パイン）／好きな音楽：アシッドジャズ／嫌いなもの：昆虫／得意スポーツ：バスケットボール（よくテリーとストリートバスケをする）／特技：カード占い（よく当たる）

■餓狼伝説3 バトル
あこがれのリチャード・マイヤにスカウトされ、サウスタウンへとやってきた青年。貧困にあえいだ生い立ちなどはまったく感じさせぬ陽気な人柄で、カポエラに関しても実力はリチャード以上とも言われている。パオパオカフェ2号店のマスターでもあるが、気くばり上手な好青年ぶりはまさにうってつけ。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル
最近は闘うことに対する自信もついてきたようで、キング・オブ・ファイターズへの参加にも意欲的。ギースとの対決すら楽しみにしているほど。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル
NEW DATA 年齢：22歳／体重：84kg／特技：他人をヨイショすること
自分のカポエラに死角はないと、リチャードに師事しながらほかの格闘技に挑戦しつづけている。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
ボクシングおよび中国拳法と闘えることを楽しみにしている。ただし、ニューカマーのふたりに店の宣伝をすることも忘れていない。

■KOF'97 背景
CHINAステージの左側で、ロディに服を引っ張られている。

ホワイト【人物・♂】
格闘スタイル：超能力／職業：武器商人（ほかにも手広く悪いことを行なっている）／誕生日：不明／年齢：不明／身長：178cm／体重：55kg／血液型：A型／国籍：イギリス／趣味：カードゲーム、人形コレクション／大切なもの：ステッキ／好きな食べ物：チョコレート／好きな音楽：シューベルトの魔王／嫌いなもの：暴力者／得意スポーツ：スポーツは嫌い／特技：コイントスを100％当てる

■リアルバウト餓狼伝説 DOMINATED MIND バトル
マインドコントロールを利用して、ギース亡きあとのハワードコネクションを手中に収めた死の商人。世界各地に武器工場を建造している。道化師風のメイクに目玉のついた杖と、その出で立ちはかなり不気味。超能力を駆使したトリッキーな技を使う。

ボンゴ【人物・♂】
■サムライスピリッツ デモ
タムタムのエンディングに登場する少年。パレンケストーンの力で歩けるようになった。

ポン太（た）【タヌキ】
■～幕末浪漫～ 月華の剣士（PS版） デモ
一条あかり の正体。あかりに化けて、つぎつぎと剣士をぶちのめしている。

ホンフゥ（紅虎）【人物・♂】
本名：不明／格闘スタイル：クンフー／生年月日：1966年8月21日／年齢：28歳／身長：175cm／体重：78kg／血液型：O型／国籍：香港／職業：刑事／趣味：仕事（オトリ捜査）／大切なもの：恋人／好きな食べ物：ギョーザ／好きな音楽：女性アイドルの曲ならなんでも／嫌いなもの：規則／得意スポーツ：自転車競技／特技：物事をウヤムヤにすること

■餓狼伝説3 バトル
ドジで強引でいい加減で下品で女好きな香港の名物刑事。遠慮を知らない性格も手伝ってか、犯人逮捕にかける執念と行動力にはすさまじいものがある。現在は、香港で武器の横流しに暗躍する山崎を追跡中。以前、キムと現キム婦人であるミョンサクとの仲を取り持ったことがあるが、キムの生真面目ぶりには閉口しているようで、彼の名前を聞くだけで鳥肌が立つらしい。ちなみに、口調が博多弁なのは、英語がヘタなことを表現したもの。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル
前回、山崎を捕りのがす失態を演じてしまったが、それにもめげず（というより気にせず）強引に休暇を取り、キング・オブ・ファイターズに出場する。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル
NEW DATA 年齢：30歳／身長：176cm／趣味：オトリ捜査（ただいま謹慎中）
香港警察の上層部には冷や汗ものの無鉄砲ぶりも、陽気で人間くさいところが地元の人々には慕われているらしい。ヌンチャクを愛用するのは、ブルース・リーの影響なのだとか。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
NEW DATA 趣味：オトリ捜査（謹慎は解けました）
「バシバシーッと片づけてやるっちゃ！」と、新参者相手にも威勢の良さは変わらず。

ま行

マーキー【人物・♂】
■餓狼 MARK OF THE WOLVES デモ
ケビンの親友の息子。何者かによって父親が殺されてしまい、その父の親友であるケビンのもとに、カタキの手がかりを教えるためにやってきた。いまではケビンと生活をともにしており、まるで本当の親子のような関係になっている。ケビンの登場シーンや勝利ポーズ、エンディングなどに登場。

マイケル・マックス【人物・♂】
■餓狼伝説 バトル
元ヘビー級ボクサー。チャンピオンの座が約束されている逸材だったが、あるときストリートファイトを挑んできた相手を殺してしまい、ボクサー生命を断たれることに。以来、ストリートファイトや異種格闘技大会などで闘っている。

■餓狼伝説2 デモ
途中デモでクラウザーに倒されている。

■餓狼伝説SP デモ
彼に似た人物が、アクセル・ホークのエンディングにトレーナーとして登場。

マキシマ【人物・♂】
格闘スタイル："M式"格闘術／誕生日：3月2日／年齢：29歳／身長：204cm／体重：204kg／血液型：A型／出身地：カナダ／趣味：バイクツーリング／大切なもの：モミアゲ／好きな食べ物：甘いもの全般／嫌いなもの：納豆、意見を求める人／得意スポーツ：ラグビー

■KOF'99 バトル
K'と同様、ネスツに属する人物。組織により、ほぼ全身におよぶサイボーグ手術を受けている。表向きは組織に服従しているが、かつて親友をネスツによって殺されており、組織の技術力を逆手にとってその復讐を果たすことが彼の真の目的。マキシマというのはコードネームで、これは自身に使われている動力炉を開発した巻島博士の名前が由来となっている。ネスツに命じられ、K'とともに大会に出場。

■KOF2000 バトル
ネスツから逃亡し、K'とともにテロ活動を行なっていた（実際はネスツの拠点を破壊していた）ところ、KOFの主催組織から招待選手として参加を要請され、大会に乗りこむことに。

巻島（まきしま）【人物】
■KOF'99 設定
マキシマの改造手術を行なった博士。ネスツ第3工廠では主任を務めている。

魔獣（まじゅう）【魔】
■真サムライスピリッツ 演出
ミヅキが連れている魔獣。ふだんはイヌのような姿をしているが、ミヅキの指示があると金色のたてがみを生やした獣に変身し、敵を攻撃する。正体は、暗黒神アンブロジァの意識の一部が具現化したもの。

マチュア【人物・♀】
■KOF'94 デモ
ルガールの秘書として登場。途中デモにて優勝チームをルガールのもとへ案内する。この時点で名前が明かされることはない。

■KOF'95 設定
港で京たちにKOFの招待状を手渡したルガールの秘書とは彼女のこと。ゲーム中には登場せず。

■KOF'96 バトル
格闘スタイル：不明（おもにスピードを得意とする）／誕生日：4月8日／年齢：28歳／身長：177cm／体重：58kg／血液型：O型／3サイズ：B88・W57・H87／出身地：？／趣味：機械いじり／大切なもの：自分の美貌／好きな食べ物：鳥（とくにチキン）／嫌いなもの：ハト／得意スポーツ：スノーボード
バイスとともに、庵をチームメンバーに誘って大会に参加。じつはオロチ八傑集のひとりで、その目的は庵を監視することにある。ひややかなほどに取りすま

した気品あふれる美女だが、「オーホッホッホッ」と笑うなど、やや高飛車に見える面も。

■KOF'98 バトル

NEW DATA 趣味：機械いじり、スカルビー造形／大切なもの：自分の脚／嫌いなもの：ハト、神楽家

タカビーな雰囲気は変わらず。

■KOF2000 演出

庵のアナザーストライカー。ストライカー追加攻撃のときは、バイスと一緒に出現する。

ママハハ【鷹】

■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ／斬紅郎無双剣／天草降臨／侍魂／アスラ斬魔伝 演出

ナコルルが連れている鷹。闘いでは彼女のサポートを務め、命じられれば敵に特攻を仕掛けたりもする。つねにアイヌの戦士とともにある守護鳥で、主が亡くなった場合は宝刀チチウシをコタンに持ち帰るという役割をになう。

毬男（まりお）【人物・♂】

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

命の世話役を務めている、手先の器用な小男。自分を追って城に入ったために捕まった眠兎のお目付役もまかされるが、まったく役目を果たせていない。

丸亀みどり（まるかめ）【人物・♀】

年齢：19歳／身長：163cm／体重：48kg／3サイズ：B90・W60・H90／出身地：奈良

■武力 ～BURIKI・ONE～ 設定

ブリキガールのひとりで、メンバーのなかではバストがもっとも大きい。コンテストでは4位だった。

マルコ・ロドリゲス【人物・♂】

格闘スタイル：極限流空手／誕生日：9月4日／年齢：40歳／身長：183cm／体重：91kg／血液型：A型／国籍：ブラジル／趣味：絵本を読むこと（ディズニーのお話はいつも泣ける）／大切なもの：黒帯、看板／好きなもの：修行用の丸太小屋／好きな食べ物：チキンカレー、らっきょ、やきとり／好きな音楽：サンバ（血がさわぐ）／嫌いなもの：ゴキブリ／苦手なもの：酒／得意スポーツ：砲丸投げ／特技：裁縫

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

極限流の師範代を務める熱血黒人空手家。かつて、極限流のウワサを聞きつけてリョウ・サカザキに挑戦するも完敗。その強さに感銘を受け、頭を丸めて極限流に入門した。いかつい顔にヒゲを生やした外見は凶暴そうだが、実際は気さくで人がいい。リョウが第一線からしりぞいた現在、もっとも極限流最強に近い男とウワサされている。

ミカ【人物・♀】

■KOF'98 背景

もとはラジオ番組「ねおちゅぴ」のキャラクターで、タケシの彼女。彼氏の暴走した思いこみを素直に受け止めるほど、見事なまでの天然ボケぶりを発揮している。特定の条件を満たすと登場（→P.252）。

命（みこと）【人物・♀】

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 デモ

覇王丸や色のエンディングに登場する赤ん坊が、彼女だと思われる。

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

流派：天性の素質／刀銘：妖刀 哭麟（コクリン）／年齢：19歳／身長：160cm／体重：44kg／趣向：月夜の沐浴／嫌悪：闇／所在地：天幻城

アスラと色とのあいだに生まれた、赤い瞳の女性。同じ色の瞳を持つ九鬼刀馬にひかれ、枯華院を飛び出し覇業三刃衆に加わった。

Mr.カラテ①【人物・♂】

■龍虎の拳 バトル

生きながら伝説となった不敗の格闘家。天狗の面をつけて素顔を隠しているなど、謎が多い。なお、ゲーム中で明かされることはないが、その正体はリョウたちの父、タクマ・サカザキ。

■KOF'96／'97 デモ

龍虎の拳チームのエンディングに登場。

Mr.カラテ②【人物・♂】

■餓狼伝説 WILD AMBITION（PS版） バトル

趣味：日曜大工／嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）／得意スポーツ：なし ※これ以外のデータは基本的に『龍虎の拳2』のリョウと同じ

本作での正体は、『龍虎の拳』シリーズのリョウ・サカザキ。天狗の面はつけておらず、かわりに肩に赤く「極」と書かれた黒いTシャツを着ている。新たな代のMr.カラテとして、格闘家たちに勝負を挑む。

Mr.ビッグ【人物・♂】

本名：不明

■龍虎の拳 バトル

サウスタウンの裏社会に君臨する組織の幹部。元陸軍特殊部隊大佐で、陸軍退役後は海軍にいた。なお、本名は不明だが、そのイニシャルが「J」ということだけは明らかにされている。

■龍虎の拳2 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：棒術／誕生日：7月4日／年齢：33歳／身長：187cm／体重：81kg／血液型：B型／国籍：オーストラリア／職業：サウスタウンのある組織の幹部／宝物：街（サウスタウン）のすべて／好きな食べ物：キャビア、フォアグラ／嫌いな食べ物：安物の食い物／好きな音楽ジャンル：ブルース／好きな言葉：狼は生きろブタは死ね／好きな異性のタイプ：俺の心のスキ間をうめてくれる女だ／尊敬する人物：なし／ライバル：最近組織内でのし上がってきた若造／家族構成：不明／最終学歴：不明**

ユリを人質に取り、一度はタクマを配下に引き入れたが、キングの裏切りと極限流の伝承者ふたりの活躍でユリとタクマは逃亡。さらに、武器の横流しが表沙汰になり、手足をもがれたキビしい状況にあった。そんなとき、組織内でも目ざわりな若造・ギースが、異種格闘技大会を開催すると聞きつけ、大会をぶち壊すべく参加者を闇討ちしてまわる。

■KOF'96 バトル

NEW DATA **年齢：35歳／出身地：不明／趣味：サウスタウン制圧の計画を練ること／好きな食べ物：最近日本食に凝っている／嫌いなもの：自分の計画を邪魔するヤツ／得意スポーツ：忙しいのでスポーツをするヒマなとない**

KOFの招待選手に選ばれ、組織を拡大するきっかけになると思い、参加を承諾する。登場シーンで左右にはべらせている美女は「彼はスゴイのよ」と言って立ち去るが、何がどうスゴイのかは教えてくれない。

■KOF'98 背景

USA WHARFステージにて、美女ふたりをはべらせながら観戦している。

ミッキー・ロジャース【人物・♂】

■龍虎の拳 バトル

ボクシング界、幻のチャンプ。幼少時から貧しい生活を送っていたため、力さえあれば困窮から抜け出せると考えるようになり、その夢をボクシングに託してきた。しかし、悪徳コーチに大金を持ち逃げされたり、アマチュア王者に輝いた夜にチンピラに重傷を負わせたりしたせいで、ことごとくプロへのチャンスをのがしてしまう。いまではジョン・クローリーと手を組み、武器を横流しして、汚れた金をつかむ毎日を送っている。

■龍虎の拳2 バトル

格闘スタイル：ボクシング／誕生日：8月16日／年齢：27歳／身長：189cm／体重：80kg／血液型：A型／国籍：アメリカ／職業：ボクサー／宝物：昔チャンプからもらったグローブ／好きな食べ物：激辛カレー／嫌いな食べ物：とくになし／好きな音楽ジャンル：ブラック、レゲエ／好きな言葉：I'M No.1／好きな異性のタイプ：俺に黙ってついてきてくれる人／尊敬する人物：いねぇな／ライバル：いねぇ／家族構成：父・チャーリー、母・ジェシカ／最終学歴：不明

武器の横流しが発覚したことにより仕事にあぶれ、そのかわりにチャンピオンへの憧憬がよみがえってきた。伸ばし放題だったドレッド・ヘアをバッサリと切り落とし、ボクシング界への復帰をかけてキング・オブ・ファイターズでの優勝を狙う。

■餓狼伝説SP 背景

リョウのホームステージの左側にある松の木の上で、挑発をしている。

■KOF'94 背景

龍虎の拳チームのホームステージの左側観客席で、立ったまま試合を観戦。

御名方守矢（みなかたもりや）【人物・♂】

流派：活殺逸刀流／武器：刀「月の桂」／生年月日：天保12年9月23日／年齢：22歳／身長：5尺9寸／体重：16貫目／趣向：なし／宝物：なし／好き：なし／嫌い：なし／家族構成：義父・慨世（故人）、義妹・雪、義弟・楓／シンボルアイテム：月光、装飾品

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル

孤高の天才剣士。没落士族の末裔だが、幼いころ慨世に引き取られ、楓たちとともに育てられた。しかし、17歳のとき嘉神により慨世が殺害され、以来、剣術を磨きながら、師匠を守れなかった過去を清算するために旅をつづけている。なお、事件の折り、楓は、殺された師匠のそばで血に染まった剣をにぎりしめていた守矢の姿を見ているが、これは守矢が嘉神にひと太刀浴びせていたため、というのが真実。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

NEW DATA **年齢：23歳／利き腕：左／シンボルアイテム：月光**

修行の旅をつづけていたところ、はるか遠くに、なつかしく、それでいて邪悪な気を感じ取った。その正体を確かめるべく、邪気の源である地獄門へと向かう。

壬無月斬紅郎（みなづきざんくろう）【人物・♂】

武器銘：紅鋼怨獄丸（あかはがねおんごくまる）／身長：8尺4寸／体重：40貫目

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル

罪なき人々をつぎつぎと斬殺してまわる、「鬼」と呼ばれし男。かつては無差別に人を斬っていたが、あるとき襲った村でひとりの赤子を見てから、帯刀している侍だけを標的にするようになった。ちなみに、その赤子は実の娘・詩織であったらしい。

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

NEW DATA **流派：無限一刀流／生年月日：1743年（延享元年）9月6日／年齢：46歳／血ノ型：A型／出生地：京都／趣向：強い剣士と闘う／宝物：ない／好きなもの：極限での死合い／嫌いなもの：己自身の弱い心／尊敬する人：いない／家族構成：妻・美鈴（故人）、長男・覚之進（故人）、長女・詩織／コンプレックス：「鬼」を克服できずに「鬼」に飲みこまれたこと／剣の道についてどう考えている？：斬撃にて破天を得ん**

天草によって魔界から魂を召還されるも、手に負えないということで封印されてしまう。そのため、天草が倒されたときに封印が解かれ、剣士たちの前に立ちふさがることになった。

■侍魂 デモ

幻十郎のエンディングに、その名が登場する。

眠兎（みんと）【人物・♀】

流派：なし（本能）／刀銘：紅葉の猫鎚（モミジノネコツチ）／年齢：7歳／身長：135cm／体重：32kg／趣向：かぶりもの、シッポ集め／嫌悪：ヤな感じのもの／所在地：是街街

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

乱鳳の妹分。ただし、攻撃的な乱鳳とはちがい、天真爛漫で人なつっこい性格をしている。歌が好きなのだが、その歌詞は形容しがたいほどすさまじい。

むくろ【人物・♂】

■真サムライスピリッツ デモ

幻庵の長男。幻庵のエンディングでは、立ち去ろうとする父を引きとめる。幻庵の勝利時にも登場。

骸（むくろ）【人物・♂】

生年月日：？／年齢：？／利き腕：右／シンボルアイテム：？ ※これ以外のデータは『～幕末浪漫～ 月華の剣士』の紫鏡と同じ

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

謎の人斬り。肉体は朽ち、頭に包帯を巻いているが、そうした容姿からは想像もつかないほどの力とすばやさを持っており、並みの剣士では太刀打ちできない。その手に凶刀・禿鷲がにぎられていることからもわかるとおり、正体は前作に登場した紫鏡。

無限示（むげんじ）【人物・♂】

流派：なし（狂喜）／刀銘：極彩丸（ゴクサイマル）／年齢：35歳／身長：185cm／体重：78kg／趣向：蝶の羽化／嫌悪：みにくいもの／所在地：祈りの塔

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

離天京の一角にある花畑に住む狂人。幼いころ虐待された経験から精神が崩壊しており、夜ごと街を徘徊しては殺戮をくり返している。

メアリー【人物・♀】

■餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定

ギースの妻であり、ロックの母。そしてカインの姉でもある。ゲーム中では肖像画にのみ姿を現す。

芽衣（めい）【人物・♀】

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ

眠兎の遊び相手をしている、毬男の妹。性格は内気だが、開放的すぎる眠兎にはなついている様子。

メズウ（馬頭）【人物・♂】

本名：不明／格闘スタイル：邪呀殺法「琉」（リュウ）／使用武器：カギ爪／誕生日：不明（捨て子だったのを邪呀に拾われる）／年齢：不明／身長：190cm／体重：84kg／血液型：O型／国籍：不明／職業：闇のテロリスト／趣味：暗殺／大切なもの：マスクと手甲／好きな食べ物：サルノコシカケ／嫌いなもの：獅子王／得意スポーツ：潜水／特技：地獄耳／家族構成：「邪呀」全員が家族／自分を動物にたとえるなら：サソリ

■風雲黙示録 バトル

隠密テロ組織「邪呀」の一員。ゴズウの弟であり、水流忍法の使い手。実力はゴズウに匹敵するものの、修行不足からか精神面でややアマい部分がある。目的はゴズウ同様、カズウのカタキを討つこと。

■風雲スーパータッグバトル バトル

NEW DATA **大切なもの：マスクと手甲、兄（ゴズウ）**

カズウのカタキ討ちのみならず、真獅子王を葬ることで手柄を立てて「邪呀」での地位を上げようと画策し、大会に出場する。

望月双角（もちづきそうかく）【人物・♂】

格闘スタイル：正伝無道流武術／生年月日：1946年7月3日／年齢：48歳／身長：176cm／体重：86kg／血液型：A型／国籍：日本／職業：住職／趣味：将棋／大切なもの：日本刀（恩師の形見）／好きな食べ物：甘いもの（しるこ、あんみつ）／好きな音楽：浪曲／嫌いなもの：不知火流忍術／得意スポーツ：水泳を少々／特技：寝ること（とこでも寝れる）

■餓狼伝説3 バトル

時代のなかで闇に葬られた望月流（もと正伝無道流）の理力拳をあやつる僧侶。ライバルの不知火家を倒して表舞台へ上がることを目標に、修羅を狩っては暗黒の理力を吸収している。しかし、逆に理力に魅せられ、みずからが修羅になりつつある様子。格闘家たちを「秘伝書に引き寄せられた修羅」と見なし、修羅狩りの信念のもとに襲いかかる。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

秘伝書を葬るため、キング・オブ・ファイターズに参加してギースへの接近をもくろむ。大会に集まった修羅を狩るという目的も忘れてはいない。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：50歳／特技：霊をしずめること**

修羅化は進行の一途をたどるが、まだ残っている人間としての意識を頼りに、修羅狩りをつづける。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

ふたりの新人も、双角にとっては「修羅に魅入られた者」。その力を封じてやると息巻いている。

■KOF'96 背景

餓狼伝説チームのホームステージにて、モーテルの屋根の上に立っている。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で試合を観戦。

モナシリ【人物・♀】

■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ デモ

ナコルルの祖母。ナコルルのホームステージやエンディングに登場する。

■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 背景

リムルルのホームステージで闘いを観ている。

■侍魂 背景

カムイコタンで、剣士たちの立ち合いを観戦。

八角泰山（もろすみたいざん）【人物・♂】

流儀：封字の法／武器銘：神槍 端頭具樹（みすぐき）／生年月日：1752年（宝暦10年）8月8日 寅の刻／身長：5尺8寸／体重：17貫目／出生地：奥飛騨山中／趣向：水墨画／宝物：一子相伝「封字の書」／好きなもの：書道、蛸／嫌いなもの：ヤギ（紙を食べるから）／尊敬する人：八角縛山（先代である師）／家族構成：妻・墨子、長男・墨山／複合感情：稼業からの宿命／剣の道について：この世の魔の根絶

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……「封字の法」という、文字によって魔を封じる秘術の継承者。闘いの日々に疲れ、親子ともども山奥で静かに暮らしていたが、壊帝ユガの魔手により妻子が殺されてしまい、復讐のためにふたたび修羅の道を歩むことになった。

●羅刹……設定は修羅と同じだが、武器である神槍の先端が刃物になっている。彼が持つ神槍は、「縛の心」を注入すると毛筆に、「斬の心」を注入すると刃になるのが特徴。

門下生（もんかせい）【人物・♂】

■餓狼 MARK OF THE WOLVES デモ

マルコのエンディングに登場する、メガネをかけた気弱そうな少年。リョウの山ごもり中に道場を破られ、やむなく閉鎖した道場を管理しているようだ。

や行

八神 庵（やがみ いおり）【人物・♂】

格闘スタイル：八神流古武術＋本能（源流は草薙流）／誕生日：3月25日／年齢：20歳／身長：182cm／体重：79kg／血液型：O型／出身地：日本／趣味：バンド／大切なもの：彼女、クロームハーツの指輪、ポールスミスの時計／好きな食べ物：肉／嫌いなもの：暴力／得意スポーツ：全部

■KOF'95 バトル

かつては草薙、八咫とともにオロチを倒した「八尺瓊（やさかに）」の末裔。はじめは一族間の怨恨から草薙家に対して憎悪を抱いていたが、そのうち対象が京個人へと移り、以来、彼の命を狙うようになった。性格は見事なまでに自己中心的で、何ごとにも執着しない反面、京に関することのみ偏執的なまでの情熱を燃やす。なお、彼の使う八神流古武術は、源流

を草薙流古武術と同じくするため、多くの技は京か使用するものと酷似しているが、その炎はオロチとの血の契約により青紫に変色している。今回は、京を殺す絶好の機会だと、ビリーの持ちかけてきたKOF出場の話に乗った。

■KOF'96 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：八神流古武術＋本能（源流は八尺瓊勾玉を守護する八尺瓊流古武術）／体重：76kg／大切なもの：ガボールのチェーン**

ルガールの秘書だったマチュアとバイスに誘われ、ふたりとチームを組んでKOFに出場する。やはり目的は京を殺すこと。なお、新たに追加されたパワーMAX版八稚女は、その動きが相手を喰ってるようにも見えるため、"人喰い八稚女"などと呼ばれたりもした。

■KOF'97 バトル

NEW DATA **大切なもの：リッケンバッカーのベース**

神楽ちづるの工作で、本人も知らぬ間にKOFにエントリーされる。潜在していたオロチの力が覚醒しはじめ、自我が崩壊しかかっている様子

■KOF'98 バトル

NEW DATA **大切なもの：デイトナのエキゾチックス**

相変わらず何ごとにも執着がないようで、またも「大切なもの」が変更されている。

■KOF'99 バトル

NEW DATA **大切なもの：新しい彼女**

オロチの呪縛が弱まったのか、意識は回復している。京の行方を追っているうちにネスツの存在を知り、KOFの会場へと乱入した。

■KOF2000 バトル

京を殺すため、いまだ彼を追いまわす日々。なお、大会直前のある日、ネスツにつけ狙われていたユキを偶然ながら助けている。

柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）【人物・♂】

流派：柳生新陰流・改／武器銘：大和守 虎鉄・助広／生年月日：1749年（寛延2年）3月6日／年齢：39歳／身長：6尺1寸／体重：19貫目／血ノ型：O型／出身地：日本・土佐／趣向：斬ること／宝物：武士道／好きなもの：あんみつ／嫌いなもの：軟弱な男子／家族構成：豊臣がたの残党によって家族は散りぢりとなってしまった／コンプレックス：斬ったあとに罪悪感を感じてしまうこと／剣の道についてとう考えている?：柳生新陰流をきわめることにある

■サムライスピリッツ バトル

柳生新陰流をあやつる隻眼の剣豪。土佐のしがない武士の息子であったが、幼いころに柳生宗矩にその剣術の資質を買われ養子となり、やがては公儀隠密剣士に任命されるまでに至った。あるとき、実の家族が行方知れずになっていることを知って以来、隠密として諸国をめぐるかたわら家族を捜す日々を送っている。今回は、覇王丸と名乗る若者から世界の強者の話を聞き、彼らと戦うことで柳生新陰流をきわめるために旅へと出かけた。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA **年齢：40歳／特技：スズメの餌付け／尊敬する人：養父**

幕府から魔物の討伐を命じられ旅に出る。覇王丸のように魔物に襲われてはいないが、タンジルストーンに力を与える蒼珠魂の持ち主。余談だが、"柳生課長"（マゲや眼帯はそのままでスーツ姿の十兵衛）が開発スタッフの落書きとして初登場。のちに『サムスピ』の公式ホームページなどで大活躍した

■サムライスピリッツ天草降臨 バトル

各地で起きている異変の原因が魔城にあることを突きとめた幕府から、その破壊を命じられる。

■侍魂 背景

サンフランシスコ港（フィールド移行後）の奥でたたずんでいる。

柳生磐馬（やぎゅうはんま）【人物・♂】

流儀：裏柳生体術 改／武器銘：破岩丸／生年月日：1749年（寛延2年）8月6日 亥の刻／身長：7尺1寸／体重：38貫目／出生地：駿河國 土屋敷近くの稲荷神社／趣向：カラクリ細工、盆栽／宝物：君主からいただいた扇子／好きなもの：白玉せんざい／嫌いなもの：ネズミ／尊敬する人：君主／家族構成：妻・笑美、長男・工之丞／複合感情：感情と表情の不一致／剣の道について：弱者救済

■侍魂 バトル

ある藩の城警護役。カラクリ発明が趣味なのだが、幼いころ実験に失敗したさいの爆発事故が原因で、表情が笑ったような状態のまま固まってしまった。さいわい藩主のひとり娘・雪姫がこの"笑み"を気に入り、いまでは姫の守り役も兼ねるようになっている。あるときから、姫の父上である藩主が奇行を働くようになり、その原因が"謎の人形師"にあると突きとめた磐馬は、姫のために人形師を捜す旅に出た。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル

●修羅……藩を監査する目付であることが発覚。ただし、姫に対してだけは裏表なく接しているようだ。

●羅刹（カラクリ磐馬）……磐馬が、雪姫のもとを去る自分の身代わりとして造り出したカラクリ。多数の兵器を装備している。お披露目式で姫が乗ったときに暴走して……。

八尺瓊一族（やさかにいちぞく）【一族】

■ KOF シリーズ

かつて草薙や八咫とともにオロチを封じた三種の神器のひとつ、封ずる者"八尺瓊"の技を、八尺瓊流古武術として伝える一族。しかし、しだいにオロチの力に魅せられていき、現代より660年前、オロチとともに封じられていた八傑集の魂を解放してしまう（オロチの魂だけは、不測の事態に備えて八咫が場所を移していた）。このとき八傑集の魂と血の盟約を結び、史上最悪の技「禁千弐百拾壱式・八稚女」を完成。さらにオロチ一族から八稚女をもって草薙を根絶やしにするよう持ちかけられ、草薙一族とのあいだに争乱を起こした。この事件を機に両家は完全に断絶することになり、以来、八尺瓊は姓を「八神」と改め、草薙一族と敵対しつづけている。

八咫一族（やたいちぞく）【一族】

■ KOF』シリーズ

三種の神器のひとつ、護る者"八咫"の技を伝える一族。オロチの封印を護る役目があり、オロチ一族からカモフラージュするため、一族の者は「神楽」の姓を名乗っている。封印は代々生まれる双子の力により護られてきたが、先ごろゲーニッツによりちづるの双子の姉が殺されたため、ちづるひとりでは封印を抑えきれなくなり、オロチが解放されてしまった。

八幡 葵（やはた あおい）【人物・♀】

生年月日：嘉永2年8月17日／年齢：15歳／身長：5尺1寸／体重：11貫目／趣向：タヌキとにらめっこ／宝物：トカゲのシッポ／好き：ネコまんま／嫌い：お香の煙

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 デモ

あかりのエンディングやホームステージに登場する、彼女の友人。まっすぐに伸びた茶色の髪を持ち、ふだんは緑でフチ取りされた巫女装束を着ている。アダ名は"あっちー"。ボーっとした性格で、何をするにしてもワンテンポずれてしまう。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 デモ

あかりのエンディングに登場。十三のホームステージでは、静や聖と一緒に象をながめている。天野のエンディングにも彼女らしき人物が姿を見せる。

矢吹真吾（やぶきしんご）【人物・♂】

格闘スタイル：（自称）草薙京直伝草薙流古武術／誕生日：4月8日／年齢：17歳／身長：178cm／体重：69kg／血液型：O型／出身地：日本／趣味：リザードマンフリーク／大切なもの：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳／好きな食べ物：冷凍食品（冷凍うどんなど）／嫌いなもの：牛乳／得意スポーツ：水球、水泳

■KOF'97 バトル

京の後輩にあたる高校2年生。前回のKOFで活躍していた京にあこがれて、弟子入りを志願する。京はおもしろ半分に技を教えているだけだが（いいパシリだとは思っている）、本人は真剣かつひたむきに修練しており、そのせいかKOFの一般個人予選を勝ち進み、決勝大会出場を果たしてしまった。京に似た技を持つものの、「炎が出ない」「京にくらべて性能が悪い」などの理由から、たいていの技は名前のうしろに"未完成""不完全""カッコだけ"といった言葉がつく（例：百壱式・朧車 未完成）。

■KOF'98 バトル

NEW DATA **身長：179cm／趣味：怪談／大切なもの：命、彼女、草薙の技をメモしている生徒手帳、草薙　京からもらったグローブ／好きな食べ物：冷凍うどん、イワシ／嫌いなもの：牛乳、恐そうな人（山崎さん、八神さん、七枷さん）**

新技の「ひじ落とし（仮）」はその技名もさることながら、出すときに「名前、募集中!」と叫ぶなど、前代未聞の技となっている。なお、ラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」で技名を募集した結果、ネオジオCD版以降は「真吾謹製 オレ式・月肘（げっちゅう）」という名前になった。

■KOF'99 バトル

NEW DATA **趣味：探検／嫌いなもの：牛乳**

大会を主催する組織の意向で、K'たちとチームを組むことに。技はしっかりしてきたが、挑発では「な、なぐったねアンタ!　お、親にもなぐられたことないのに!」と叫ぶなど、性格はどんどんヘンになっている。

■KOF2000 バトル

NEW DATA **趣味：チョコ菓子のおもちゃ集め／好きな食べ物：冷凍うどん、イワシ、チョコレート**

紅丸に誘われて彼のチームに参加。vs京戦勝利後デモでは、「やりましたよ、草薙さん」と言ってから、いまさらのように相手が京だったと気づき、あわてる。

山崎竜二（やまざきりゅうじ）【人物・♂】

格闘スタイル：我流喧嘩空手／生年月日：1963年8月8日／年齢：31歳／身長：192cm／体重：96kg／血液型：A型／国籍：日本／職業：闇のブローカー／趣味：ナイフコレクション／大切なもの：自分の利益に関わることすべて／好きな食べ物：馬刺し／好きな音楽：なし／嫌いなもの：労働／得意スポーツ：なし／特技：3日は不眠でいられること

■餓狼伝説3 バトル

狂気に支配された外道。沖縄出身で、育てられた施設を13歳のときに脱走。米軍の武器横流しに関わっており、反町という男と出会い、彼の弟分となる以来、反町を本当の兄のように慕ってきたが、在籍する組織の策略により彼が殺されてしまい、キレた山崎は反町をおとしいれたボスを殺害。その後、台湾の九龍城に潜伏して力をたくわえてきた。反町の教えにしたがい、砂で目をツブしたり凶器を使うなど、非道な行為をためらいもなく闘いに組み入れる。また、反町にホメられた左の拳は、ふだんポケットに入れており、特定の技でしか振るうことはない。サウスタウンには、秦の秘伝書を狙って現れた。

■リアルバウト餓狼伝説 バトル

ギースが所有する秘伝書を奪うため、いまだサウスタウンに潜伏していたところ、ビリーからキング・オブ・ファイターズ参加の誘いを受ける。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：33歳**

「人間の骨がきしむ音、筋が切れる音が好きだから闘う」という、おだやかではない動機が明かされた。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

ふたりの新参者には、「俺の蛇はイテェぞぉ!!」とオドシをかける。やっぱり外道。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル

ギースを倒して彼の組織を乗っ取ろうとたくらみ、キング・オブ・ファイターズに出場。

■KOF'95 背景

主人公チームのホームステージにあるネオジオランドの入口近くで試合を観戦している。

■KOF'97 バトル

ギースとの契約により、ビリーたちとチームを組んでKOFに出場することに。じつはオロチ八傑集のひとりであった、という設定が加わった。

■KOF'98 バトル

NEW DATA **格闘スタイル：我流喧嘩殺法**

格闘スタイルが"空手"から"殺法"に変わったが、中身はとくに変化なし。

■KOF'99（DC版） 演出

エキストラストライカーとして登場　援護してくれるのはありがたいが、外道っぷりは相変わらず。

■KOF2000 演出

マリーのアナザーストライカー。やはり片手はポケットのなか

山田十平衛（やまだじゅうべい）【人物・♂】

格闘スタイル：柔道／生年月日：1922年7月7日／年齢：70歳／身長：156cm／体重：50kg／血液型：A型／出身地：日本／趣味：指圧／大切なもの：チャンチャンコ／好きな食べ物：温泉卵／好きな音楽：ユーロビート／嫌いなもの：汗くさい男／得意スポーツ：ゲートボール

■餓狼伝説2 バトル

かつては「鬼の山田」とも呼ばれた伝説の柔道家。しかし、恐るべき異名からは想像もつかないほど明るく、女の子好きな人物。女子高生ウォッチングは毎日かかさず、親友・不知火半蔵の孫娘である舞にも寝技を教えようと言い出すほど。ちなみに、キング・オブ・ザ・ファイターズに参加したのも、ひとえにギャルにモテたいがため。

■餓狼伝説SP バトル

ほかのキャラクターとの対戦時には気合いのこもったメッセージが見られる一方、舞に対してだけは「やっぱり女の子はよいのう」とスケベ心を感じさせるメッセージとなる。

■餓狼伝説3 背景

ジョーや舞のホームステージで、赤いフンドシをつけて泳ぐ姿が見られる。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

舞のエンディングにて、サウスタウンから帰国してきた彼女を空港で出迎える。風呂をのぞくという出歯亀ぶりも発揮

■リアルバウト餓狼伝説2 背景

キムのホームステージで、キム一家とともにカッファンを応援している

■KOF'94 背景

餓狼伝説チームのホームステージで、チンが船頭をしている船に乗り、試合を観戦

■KOF'96 背景

餓狼伝説チームのホームステージでは、サングラスをかけてのんきに日光浴の最中。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、柵にすわりながらせんべいを食べている。

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ【人物・♀】

■KOF'97 バトル

オロチの血に支配されたレオナ。彼女自身の意識はなく、オロチの血が望むがまま、目についた相手を攻撃していく。通称は覚醒レオナ。

ユキ【人物・♀】

■KOF'94 背景

京の恋人。主人公チームのホームステージの中央にある立て札の左側に立って、京を見守っている。

■KOF'95 デモ

1コインクリアしたときスタッフロールの最後に表示されるイラスト（の中央下）に描かれている。

■KOF'97 設定

これまでほとんどストーリーに関わっていなかった彼女だが、ここにきて急展開。オロチの力を蓄積するさいのアンテナ役を果たす"クシナダ姫"の転生した姿であることが判明。オロチに狙われることに。

■KOF'98 デモ

スタッフロール中に表示されるイラストで、京の制服を縫い合わせている。

■KOF2000 設定

大会の数日前、ネスツにつけ狙われていたところを偶然庵に助けられた。京＆庵チームのエンディングでは、その顔が一瞬だけ映し出される。

雪（ゆき）①【人物・♀】

■サムライスピリッツ デモ

飛脚の妹。十兵衛のエンディングに登場する。飛脚の話からすると、天草にさらわれていたようだ。

雪（ゆき）②【人物・♀】

流派：活心長槍術／武器：長槍「牡丹」／生年月日：弘化2年1月23日／年齢：18歳／身長：5尺7寸／体重：13貫目／趣向：琵琶を弾くこと／宝物：拾われたときに身につけていた首飾り／好き：山葵漬け／嫌い：堕落／家族構成：義父・慨世（故人）、義兄・御名方守矢、義弟・楓／シンボルアイテム：雪の結晶、拾われたときつけていた首飾り

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル

ロシア人（と思われる）の父と日本人の母を持つ少女。天災で両親を失ったのち慨世に拾われ、楓や守矢とともに育てられる。そのとき守矢たちとともに剣術を教わっているが、非力さをおぎなうため、遠心力で威力を増すことができる槍術を中心に教えこまれた。この時代にしては珍しい金色の髪を持つため、ふだんは頭巾をかぶって行動している。慨世が殺害されてから5年、守矢を慨世のカタキと追いかける楓を止めるため、そしてひそかに想いを寄せる守矢の心を救うため、師匠の槍を手に取り旅に出た。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

NEW DATA **年齢：19歳／利き腕：右**

玄武の翁の指示のもと、完全には封印できていない地獄門を調査しつづけていた。ある日、翁から地獄門を封じる「封印の巫女」の話を聞かされ、そのとき生じた"疑問"を確かめようと、黙って旅に出る。ゲーム中でも明らかになるが、じつは彼女が封印の巫女。最後には封印の儀を遂行するため、みずからの身を犠牲にしてしまう。

雪姫（ゆきひめ）【人物・♀】

■侍魂 設定

磐馬が仕える藩主のひとり娘。磐馬の"笑み"をいたく気に入っており、かたときも離れたがらないほど彼になついている。磐馬が壊帝ユガを追うために城を出たときもこっそりついていってしまい、磐馬は仕方なく姫を連れて旅をすることにした。

■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 デモ

カラクリ磐馬のお披露目式で、彼女が乗ったときにカラクリ磐馬が暴走。磐馬のエンディングでは、磐馬により無事助け出された。

幽堕（ゆだ）【人物・♂】

流派：詳細不明／刀銘：紅蓮刃（グレンジン）／年齢：不明／身長：185cm／体重：70kg／趣向：不明／嫌悪：不明／所在地：不明

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル

朧と密約を結んでいる雄藩が、計画失敗のさいにすべてを隠匿するために差し向けた謎の男。記憶は一切失われているが、その正体は反面のアスラと融合してひとつの人格となったアスラ。

ユリ・サカザキ【人物・♀】

■龍虎の拳 デモ

何者かによりサウスタウンへと誘拐された、リョウの妹。エンディングでは無事な姿を見せる。

■龍虎の拳2 バトル
格闘スタイル：極限流空手（ただし彼女なりにアレンジされている）／誕生日：12月7日／年齢：18歳／身長：168cm／体重：50kg／3サイズ：B82・W56・H80／血液型：A型／国籍：日本／職業：学生／趣味：新しい料理の研究 そこいらの料理人には負けないと自負する／宝物：友だち／好きな食べ物：自分の作ったもの／嫌いな食べ物：それ以外のもの（食べるけど……）／好きな音楽ジャンル：演歌以外ならなんでも聞くよ／好きな言葉：一生懸命／好きな異性のタイプ：背が高くって、かっこよくて、スポーツマンで、おもしろくて、私のことを大切にしてくれる人、なんてねー！ よくわかんないっス／尊敬する人物：お父さん（タクマ）、お母さん（ロネット）／ライバル：お兄ちゃんとロバートさんかな？（笑）／家族構成：父・タクマ、兄・リョウ／最終学歴：現在ハイスクール在学中

誘拐されたことで自分の無力さを感じ、護身用にと極限流空手を父から教わる。わずか1年で奥義を身につけるまでに成長し、その修行の成果を試すべく周囲の人々に内緒でキング・オブ・ファイターズへの参加を申しこんだ。前作ではしおらしそうに見えたが、本作ではおてんば娘の本領を発揮。キメゼリフは「よゆうッチ」。

■龍虎の拳 外伝 デモ
NEW DATA 3サイズ：B84・W56・H82／当面の目標：じつはひそかに開発中の技の数々を、どこかで試したい

ロバートにデートをすっぽかされ、そのロバートを捜しに行くというリョウとともにグラスヒル・バレーへと向かう。現在はフィットネスクラブで、インストラクターのアルバイトをしている。

■餓狼伝説SP 背景
リョウのホームステージの右側で、ついたてに隠れて兄の様子をうかがっている。

■KOF'94 バトル
NEW DATA 年齢：19歳／趣味：カラオケ（自分ではうまいと思っているらしいが……）／大切なもの：友だちと、ママの形見のパールのイヤリング／好きな食べ物：カレー（甘口 ただし、リョウは甘口が嫌い）／嫌いなもの：タコ（もしくはタコみたいな人）／得意スポーツ：ソフトボール（ハイスクールでは、ソフトボール部だった。ちなみに、ポジションはピッチャー） ※これ以外のデータは基本的に『龍虎の拳2』のときと同じ

KOFの招待状が届いたと聞き、腕試しに参加したいと希望するが、リョウに猛反対されてしまう。怒った彼女は、同様にチームメンバーを探していた舞と、格闘から足を洗ってバーを経営していたキングを誘い、女性格闘家チームを結成した。

■KOF'95 バトル
NEW DATA 年齢：20歳

今回もKOFの招待状を受け取ったものの、父や兄に反対されることは目に見えていたので、旅行に行くと言ってキングのバーへと向かった。必殺技に「ユリちょうアッパー」という妙な名前の技が追加。この時期あたりから“どこかで見たことがあるような技”を自分流にアレンジして身につける、というキャラクター像が確立されはじめた。

■KOF'96 バトル
父・タクマが引退したため、かわりの極限流メンバーとして強引に出場させられる。vs龍虎の拳チーム戦（＝同チーム対戦）では勝利メッセージとして「自分のモノマネって何回見てもイヤーンな感じよね」と言うが、彼女に言われたくないとは誰もが思うところ。また、「あんたバカァ？」や「サービスサービス♪」など、どこかで聞いたことがあるようなボイスが追加されている。

■KOF'97 バトル
道場破りをされた極限流の威信を回復すべく、KOFで優勝するようにタクマから命ぜられる。超必殺技に、まるで昇○裂破のような「飛燕烈孔」（ボイスは「ユリ、ちょうれっぱー！」）が追加された。

■KOF'98 バトル
NEW DATA 体重：53kg／大切なもの：友だち、ママの形見のパールのイヤリング、お父さん（と言えと言われた）／嫌いなもの：タコ、タコみたいな人、Mr.カラテ

ユリ（裏）は、「芯！ちょうアッパー」という、名前もモーションもまるで真・昇○拳のような技を体得している。

■KOF'99 バトル
NEW DATA 体重：54kg／3サイズ：B82・W58・H86／大切なもの：友だち、母親の形見のパールのイヤリング／好きな食べ物：甘口カレー、梅干し（自家製）／嫌いなもの：タコ、タコみたいな人、優柔不断な男

タクマがガレキに埋もれる夢を見た翌日、1チーム4人制となったKOFに極限流の総力をあげて参加すると、タクマから告げられる。さる闘う女子高生のフラワーキ○クのような蹴り技「旋回脚」が、新たに追加された。

■KOF2000 バトル
NEW DATA 好きな食べ物：甘口カレー、梅干し（自家製）、かす汁

極限流から離れたいとの思いがあり、みずから女性格闘家チームを結成するために奔走。なんとか4人を集めて、KOF出場の運びとなった。ちなみに、自分が抜けた極限流の穴はキングに埋めてもらっている。

妖怪（ようかい）【もののけ】
■『月華の剣士』シリーズ
あかりの登場デモや勝利ポーズ、技の演出などにおいて姿を見せる“彼女の友だち”。代表的なのは泥田坊や清姫だが、「幻鬼・百鬼夜行」ではあげてもキリがないほどたくさん登場する。

吉野凛花（よしのりんか）【人物・♀】
流派：夢想夕雲流／刀銘：闇路黹徹（ヤミジコテツ）／年齢：16歳／身長：154cm／体重：43kg／趣向：剣道／嫌悪：偽善／所在地：暁村

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
自分の背丈ほどもある巨大な太刀を持った、夢想夕雲流を継承する少女。家族が謀略におとしいれられた過去から侍を憎んでいる。

ら行

ライデン【人物・♂】
■餓狼伝説 バトル
覆面で顔を隠した、ギースお抱えの極悪レスラー。ギースの命でキング・オブ・ファイターズに出場。

■餓狼伝説2 餓狼伝説SP 設定
ビッグ・ベアとして登場するので、そちらを参照。

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル
趣味：遊園地めぐり ※これ以外のデータは基本的にビッグ・ベアと同じ

過去のキング・オブ・ファイターズでは、ビリーにつぐ優勝回数を誇っていることが発覚した。

■KOF'99 デモ
餓狼伝説チームのエンディング（舞以外でクリザリッドを倒した場合）で、テリーに倒されている相手が彼に見えるが……。

ラウンドガール【人物・♀】
■KOF'97 演出
ラウンド2以降、対戦前に現在のラウンド数を表記した札を持って現れる女性たち。それぞれ、舞台となる国（＝ステージ）に合わせたコスチュームを着ている。

ラオ【人物・♂】
年齢：17歳

■リアルバウト餓狼伝説2 デモ
山盛りのリーゼントに巨大なアゴがトレードマークのストリートファイター。オープニングデモではリックや香緋によってハデにぶっ飛ばされている。もともとは『龍虎の拳 外伝』のボツキャラクターで、家族は、母・サマンサ（42歳）、祖母・エンドラ（78歳）、妹・タバサ（14歳）、イヌ・ラッシー（2歳）、父・ダーリン（38歳）。父以外はみんな巨大なアゴをしている（イヌも）。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES 演出
リーリンナイツの一員。とくに名前は明かされないが、リーゼントとアゴで一目瞭然。また、オープニングデモではテリーに倒されている過去の映像が。

羅将神ミヅキ（らしょうじん）【人物・♀】
流派：言霊邪霊の法／武器銘：ミ・ゴウの玉串／生年月日：1???年5月7日／年齢：25歳／身長：5尺5寸／体重：13貫目／血ノ型：AB型／三体数：B88・W58・H90／出生地：隠岐／趣向：横笛／宝物：神獣鏡／好きなもの：毒ヘビ／嫌いなもの：真の闇／特技：アンブロジァの調教／家族構成：父／コンプレックス：なし／剣の道についてとう考えている？：滅びの道／尊敬する人：アンブロジァ

■真サムライスピリッツ バトル
千年ほど昔に、アンブロジァと契約してみずからを魔人化した者。生まれてすぐに口べらし目的で捨てられたことから、人に対する強い恨みの念を抱いており、数百年に渡って世界に災厄を起こしつづけてきた。不死の存在だが、力を増幅するためには肉体を交換する必要があり、現在は美州鬼（びずき）という舞妓の身体に乗り移っている。百数十年前からしばらく休眠状態にあったものの、天草の復活による暗黒の力の活性化に触発されて覚醒してしまった。なお、三十数年前、彼女を調伏しにきた和狆と黒子を霊体のみで一蹴している。

ラッキー・グローバー【人物・♂】
格闘スタイル：バスケット＋空手／誕生日：12月2日／年齢：27歳／身長：222cm／体重：105kg／血液型：AB型／出身地：アメリカ／趣味：懸賞ハガキの応募／大切なもの：闘いに使用しているバスケットボール／好きな食べ物：煮豆／嫌いなもの：ガラスを引っかく音／得意スポーツ：野球

■KOF'94 バトル
以前はバスケットボールの選手だったが、バスケに魅力を感じなくなり引退。その後、空手を学び、全米チャンピオンにまでのぼりつめる。ヘビィ・D！とは古くからの友人で、彼に誘われてKOFへの出場を決めた。バスケットボールを使った異色な戦闘スタイルが特徴の格闘家。

■KOF'97 背景
CHINAステージの左側で、ヘビィ・D！たちと特訓中。また、ニューフェイスチームの公式ストーリーでは、彼を思わせる人物が、社によってたたきのめされ、KOFの招待状を奪い取られている。

■KOF'98 バトル
NEW DATA 年齢：28歳

『KOF'97』の公式ストーリーで社に倒された人物は自分ではないと断固否定。しかし、vsオロチチーム戦での勝利メッセージでは、社たちを憎んでいるようなセリフを吐く。

ラモン【人物・♂】
格闘スタイル：ルチャ・リブレ／誕生日：12月3日／年齢：25歳／身長：170cm／体重：80kg／血液型：A型／出身地：メキシコ／趣味：子どもたちと遊ぶこと／大切なもの：先輩にもらったマスク／好きな食べ物：タコス、テキーラ／嫌いなもの：反則、場外負け／得意スポーツ：プロレス

■KOF2000 バトル
格闘家としては小柄な体格をした、ルチャ・リブレの使い手。眼帯をしているが、ファッションなのか片目が不自由なのかはわかっていない。性格は人当たりが良くてお調子者。KOFの主催組織に招待されて、K'たちとともに大会に出場した。

ラルフ【人物・♂】
本名：ラルフ・ジョーンズ／格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術／誕生日：8月25日／年齢：38歳／身長：188cm／体重：90kg／血液型：A型／出身地：アメリカ／趣味：ナイフコレクション／大切なもの：昔、大統領からもらった勲章／好きな食べ物：ガム／嫌いなもの：ヘビ／得意スポーツ：野球

■KOF'94 バトル
もとは『怒』シリーズの操作キャラクター。同シリーズではおもに、銃弾撃ちまくり、手榴弾投げまくりで敵を倒してきたが、『KOF』シリーズでは己の肉体のみで闘う。プロの傭兵で、ハイデルンの部下。国際警察からの任務により、ハイデルンたちとKOFに参加する。歳はもう30代後半だが、いまなおヤンチャな行動が目立つ“永遠の少年”。

■KOF'95 バトル
NEW DATA 年齢：39歳

国際警察ではなくハイデルンに直接送られてきたKOFの招待状を、自分たちへの挑戦状と受け取り、前回と同じメンバーで大会へと乗りこむ

■KOF'96 バトル
NEW DATA 体重：100kg

ハイデルンの命令で、レオナをメンバーに加えて大会に出場。ギースなど裏社会の大物がKOFに出場している理由を探る。なお、作戦前にハイデルンからレオナを紹介されたが、彼女の冷淡な態度がやや気にくわなかった様子。

■KOF'97 バトル
作戦中にミスを犯し、情緒不安定におちいってしまったレオナを元気づけるため、ハイデルンに黙ってKOFに参加することに。「ギャラクティカファントム」という、どこかで聞いたことがある名前の超必殺技が追加された。ちなみに、「ギャラクティカマグナム」のほうは、『KOF'94』のころからふっとばし攻撃として存在する。

■KOF'98 バトル
NEW DATA 体重：110kg

パワーバカとチームを組んでみたいとコメント。自分もそうだからだろうか？

■KOF'99 バトル
不穏な気配が漂うKOFの裏側を探るようにとハイデルンに命じられて、大会に出場する。

■KOF2000 バトル
ネスツに関する情報をにぎっていると思われるK'とマキシマをとらえるため、ハイデルンの指示のもと、リング（実際はゼロ）が開催したKOFに参加する

乱鳳（らんほう）【人物・♂】
流派：なし（本能）／刀銘：風呼霊（カセコダマ）／年齢：10歳／身長：140cm／体重：41kg／趣向：ゴロツキ狩り／嫌悪：よそ者／所在地：是街街

■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 バトル
小さな身体で巨大なカナヅチを振りまわす悪ガキ善悪の概念がなく、そのため勝手気ままに振る舞い、離天京でも眠兎とともに「小鬼」と恐れられている

リー・ガクスウ【人物・♂】
年齢：92歳

■龍虎の拳 設定
リー・パイロンの養父であり、彼の師。漢方医としても優秀なうえに拳法も達人レベルで、現在も92歳という高齢ながらサウスタウン刑務所の主事を務めている。なお、タクマに、生涯で唯一の「引き分け」という戦績と、胸の傷跡を残した張本人。

李 香緋（リー シャンフェイ）【人物・♀】
格闘スタイル：中国拳法全般／生年月日：1981年5月25日／年齢：17歳／身長：160cm／体重：45kg／血液型：B型／3サイズ：B77・W54・H79／国籍：アメリカ／職業：ウェイトレス（バイト）／趣味：昼寝／大切なもの：友だち／好きな食べ物：海老餃子／好きな音楽：日本のポップス／嫌いなもの：礼儀作法／得意スポーツ：短距離走／特技：早食い

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
気っぷが良くてケンカっ早い、元気印のチャイナ娘。そのハツラツとした愛らしさは、チャイナタウンの長老たちに自由のシンボルとして喜ばれている。ただし、女の子らしくさせたいと思っている両親と、大ゲンカをしては家出することもしばしば。家出中は白（パイ）叔父さんのもとにやっかいになって、叔父の経営する中華料理店でウェイトレスをしている

■餓狼伝説 WILD AMBITION バトル
ゲストキャラクターなので、ストーリーは存在しない

■KOF'99 バトル
香澄を食い逃げ犯とカンちがいし取り押さえようとしていたところ、マリーが現れ、香澄ともどもマリーのチームにスカウトされる。ちなみに香澄は、香緋の勤める中華料理店で食事したあと、お金がないことに気づいて銀行へ行こうとしただけ。

■KOF2000 演出
香澄のアナザーストライカー。相手に向かって「べろべろべぇ～」と、相変わらずの奔放ぶりを見せる。

リー・パイロン【人物・♂】
■龍虎の拳 バトル
中国拳法をきわめた老人。幼いころリー・ガクスウに養子として迎えられ、中国拳法の極意を伝授される。サウスタウンに移住してからは漢方医を開業しつつも、ストリートファイトに明け暮れる日々を送っていた。現在でも毎日の鍛練は欠かしておらず、闘いのときには猿面をかぶり、年齢を感じさせぬ軽快な動きで相手をホンロウする。

■龍虎の拳2 バトル
本名：李 白竜／格闘スタイル：中国拳法／誕生日：1月7日／年齢：67歳／身長：171cm／体重：62kg／血液型：O型／国籍：台湾／職業：薬剤師／宝物：猿面、漢方の店／好きな食べ物：コーヒー／嫌いな食べ物：中華料理／好きな音楽ジャンル：京劇／好きな言葉：再見／好きな異性のタイプ：若い娘（ただし生意気なのはいやぢゃ）／尊敬する人物：リー・ガクスウ／ライバル：拳法ではおらんが、薬ではやはり師匠かのぅ／家族構成：妻・紅竜、息子・青竜（中国在住）／最終学歴：台湾の医科大学

高齢を理由に闘いから身を引いていたが、格闘家としての闘争心は冷めてはいなかった。そこにキング・オブ・ファイターズの開催を聞きつけ、今大会を最後に漢方医に専念することを誓い、ひさびさに鉄の爪を振るうことに。なお、敗北時に猿面が取れることがあるが、額にはかつてストリートファイトでつけられたという大きな傷跡が残っている

■餓狼伝説SP 背景
リョウのホームステージの中央右にある松の木の上で、鉄の爪攻撃を出している

■KOF'94 背景
龍虎の拳チームのホームステージの左側にある観客席で、立ったまま試合を観戦中

■KOF'97 背景
CHINAステージの左側で、柵の上に立っている。

リーリンナイツ【組織】
■餓狼 MARK OF THE WOLVES 演出
B・ジェニーが結成した義賊集団。ジェニーの登場および勝利シーンや、エンディングに現れる。ラオをはじめとする7人＋イヌ1匹がその構成メンバーで、メンバーはみな白と水色（イヌのみ白と赤）のストライプ模様のシャツに身を包む。闘いの前には全員で杯を酌み交わし、グラスをたたき割るのが流儀。なお、B・ジェニー（Bは本名のバーンの頭文字であるほか、ビューティーという意味もこめられているらしい）のことを、リーリンナイツのメンバーは「艦長」と呼んでいる

リチャード・マイヤ【人物・♂】
■餓狼伝説 バトル
経歴不明のカポエラ戦士。世界を放浪し、各地で強い格闘家相手に試合をする生粋のストリートファイターで、激戦で磨かれたその腕前は確かなものがある。性格は礼儀正しく紳士的だが、闘いにおいて容赦することはない。パオパオカフェの経営者。

■餓狼伝説2 デモ
キング・オブ・ザ・ファイターズの主催者であるクラウザーに店に乗りこまれ、倒されてしまう。また、テリーのエンディングではホットドッグをむさぼるテリーを、目を細めて見ている。
■餓狼伝説SP デモ
前作同様、テリーのエンディングに登場。激闘を終えて腹ペコのテリーに料理をふるまう。
■餓狼伝説3 演出
新たにオープンさせるパオパオカフェ2号店の店主としてボブ・ウィルソンをブラジルよりスカウトし、テリーやアンディにはその知らせを送った。CPUボブとの対戦前デモでは、自信に満ちた笑みでボブを送り出す。また、ボブのホームステージにも登場。
■リアルバウト餓狼伝説 デモ
アンディやダックのエンディングに登場。すっかり闘いからは身を引いた様子。
■リアルバウト餓狼伝説SP 演出
ボブの登場シーンでは、調子に乗るボブにあきれ顔。スタッフロールにも、ひそかに登場している。
■リアルバウト餓狼伝説2 デモ
ボブのホームステージで、彼のセコンドについている。また、ボブのエンディングでは店が……。
■KOF'94 背景
龍虎の拳チームのホームステージ(パオパオカフェ)の右側で、試合を観戦している。

リック・ストラウド【人物・♂】
格闘スタイル：ボクシング／生年月日：1971年8月16日／年齢：27歳／身長：187cm／体重：80kg(クルーザー級)／血液型：B型／国籍：アメリカ／職業：ボクサー／趣味：木彫り／大切なもの：ターコイズのピアス／好きな食べ物：ダチョウの卵／好きな音楽：カントリーミュージック／嫌いなもの：化粧品の匂い／得意スポーツ：ボクシング／特技：天気を当てること
■リアルバウト餓狼伝説2 バトル
ネイティブ・アメリカンの血を継ぐプロボクサー。そのため、かすかではあるが自然の声を聞くことができる。カジノのショーボクサーから10年もの下積みを経て、ようやくタイトルへの挑戦権を獲得するが、魂に訴えかける自然の呼び声を感じ、タイトルマッチまでにはもどると言い残して旅立った。

リッパー【人物・♂】
■餓狼伝説 デモ
ギースの側近のひとりで、スキンヘッドがトレードマークの男。キング・オブ・ファイターズの試合経過を、逐一ギースに報告するほか、ホッパーとともに優勝者をギースのもとへ連れていく役割もになう。
■餓狼伝説SP デモ
ギースのエンディングに登場。復活したギースの背後で、ホッパーと並んで立っている。
■餓狼伝説3 デモ
オープニングデモでは、山崎に襲われて無様に横たわっている。それ以外ではギースのエンディングで右腕を三角巾で吊っている場面しか出番がない。
■リアルバウト餓狼伝説 デモ
ビリーのエンディングでは、偽ギースの顔に落書きしたビリーにあきれ顔。ギースのエンディングでは、ギースを護衛している。
■リアルバウト餓狼伝説2 デモ
ギースのエンディングにて、イスにすわったギースが消えるのをなすすべもなく見送る。
■餓狼伝説 WILD AMBITION デモ
オープニングおよび途中デモで、ホッパーと同様ギースのそばにピタリとついている。
■KOF'96 背景
ボスチームのホームステージの右側で、ビリーたちとともに試合を観戦。

リムルル【人物・♀】
■真サムライスピリッツ デモ
ナコルルの妹。ナコルルのエンディングにて、姉が自然を守るためにみずからを犠牲にしたことをさとり、悲しみに暮れる。また、ナコルルのホームステージにも登場。クマの肩に乗って闘いを見守る。
■サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 バトル
武器銘：ハハクル／身長：5尺／体重：語らず
操作キャラクターとしてはじめて活躍の場を得た、無邪気な言動に幼さが目立つ女の子。氷の精であるコンルを使役するなど、巫女の素質を持ってはいるがまだまだ未熟で、それでも姉にかわって自然を乱す存在を倒そうと健気にも村をあとにする。キメゼリフは姉にならって「大自然のおしおきだよ」。修羅と羅刹で勝利メッセージ画面のイラストが異なるが、羅刹のほうがやや性格がキツめに見えるのも姉と同じ。
■サムライスピリッツ天草降臨 バトル
NEW DATA **流派：シカンナカムイ流刀舞術／生年月日：1774年(明和11年)7月6日／年齢：15歳／血ノ型：B型／三体数：B70・W49・H81／出生地：アイヌモシリ・カムイコタン／趣向：精霊の声を聴くこと／宝物：姉様にもらった首飾り／好きなもの：サノウク、モナシリ／嫌いなもの：天草／尊敬する人：姉様／家族構成：祖父・サノウク、祖母・モナシリ、姉・ナコルル、鷹・ママハハ、狼・シクルゥ、精霊・コンル／コンプレックス：子どもあつかいされること／剣の道についてどう考えている?：私も姉様のように強くなりたい**
自然の調和を乱す「魔城」の存在を感じ取り、自然を守るために、そして、姉のナコルルの手助けをするために立ち上がった。
■侍魂 バトル
NEW DATA **生年月日：1774年(明和11年)7月6日夕方／三体数：胸囲2尺3寸、胴囲1尺6寸、腰囲2尺7寸／好きなもの：かき氷／嫌いなもの：唐辛子／剣の道について：あこがれの姉へ近づく方法**
大自然に生じた気の変化で邪悪な存在を知り、いまは亡き(と彼女は思っている)姉のナコルルにかわって、自然を守るために闘う決意をする。
■SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 バトル
●修羅……少し甘えん坊で、くりりんとした印象。髪も肩口まで伸ばしている。
●羅刹……アイヌのお転婆娘。行動しやすいように服の丈は修羅にくらべてかなり短い。
■剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 デモ
NEW DATA **年齢：詳細不明／身長：152cm／所在地：不明**
破滅を防ぐことができる「光の巫女」たる力を持っていたため、20年前、朧に離天京に誘い出され、コンルとともに封印されてしまった。コンルに護られながら眠りつづけており、歳はとっていない。

リョウ・サカザキ【人物・♂】
■龍虎の拳 バトル
極限流を継承する空手家。きびしい父に幼いころから空手を教えこまれるが、10歳の誕生日に交通事故で母が死亡し、父は事故の真相究明のため家を出てしまう。以来、残された妹・ユリのぶんまで生活費をかせぐべく、ストリートファイトをなりわいとすることに。やがて「無敵の龍」と称される名うての格闘家に成長したが、ある日、武者修行を終えて帰ってきた親友・ロバートから、ユリが誘拐されたことを聞き、妹が連れ去られたというサウスタウンへ向かう。
■龍虎の拳2 バトル
格闘スタイル：極限流空手／誕生日：8月2日／年齢：22歳／身長：179cm／体重：68kg／血液型：O型／国籍：日本／職業：?／趣味：バイクいじり、極限流空手の稽古、馬の手入れ／宝物：拾ってきて自分でレストアしたバイクと、牧場のおやじさんからもらった馬(名前はまだない)／好きな食べ物：餅、納豆／嫌いな食べ物：漬け物全般／好きな音楽ジャンル：音楽はよくわからない／好きな言葉：努力・根性・義理人情／好きな異性のタイプ：ん～よくわかんねぇな……／尊敬する人物：親父(タクマ)／ライバル：親父(タクマ)とロバート／家族構成：父・タクマ、妹・ユリ／最終学歴：?
ユリ誘拐事件のあと、タクマから「もう教えることはない」と言われ、山で己を鍛え上げる日々を過ごしていた。キング・オブ・ファイターズには、ライバルであるロバートとの決着をつけるために参戦。
■龍虎の拳 外伝 バトル
NEW DATA **職業：極限流空手道場・師範／宝物：拾ってきて自分でレストアしたバイク／当面の目標：親父の作った「極限流空手」を世界規模に広めること**
ロバートを捜しにきたカーマンに協力すべく、ユリを引き連れてグラスヒル・バレーへと向かう。
■餓狼伝説SP バトル
NEW DATA **年齢：23歳／大切なもの：友人、妹／嫌いなもの：足がいっぱいついた虫(ムカデなど)／特技：どこでも寝れること** ※これ以外のデータは基本的に『龍虎の拳2』のときと同じ
『餓狼伝説』シリーズに特別出演。
■餓狼伝説 WILD AMBITION(PS版) 設定
くわしくはMr.カラテ②を参照。
■餓狼 MARK OF THE WOLVES 設定
マルコのエンディングに名前だけ登場。山ごもりをしているため、道場破りによって極限流道場のカンバンが奪われたという事実はまだ知らない。ちなみにこのときの肩書きは「極限流総帥」。
■KOF'94 バトル
NEW DATA **年齢：23歳／趣味：日曜大工(家の棚とかはリョウが作ったらしい)／嫌いなもの：足がいっぱいついた虫(ムカデなど)／得意スポーツ：相撲(子どものころは、負け知らずだった)** ※これ以外のデータは基本的に『龍虎の拳2』のときと同じ
KOFの招待状が届けられた矢先、父・タクマにより、極限流空手道場メキシコ支部へロバートともども連れていかれる。アメリカを発つ直前、KOFに出場しようと持ちかけてきたユリの姿を思い起こし、彼女を危険な大会に出場させまいと、メキシコに修行にきた3人でさっさとチームを組むことにした。
■KOF'95 バトル
NEW DATA **年齢：24歳**
ふたたびKOFの招待状が届いたため、ユリに内緒で前回と同じチームメンバーで出場することを決める。しかし、招待状はユリにも送られており、すでに彼女はチームを組むべくキングのもとへと向かっていた。
■KOF'96 バトル
父・タクマからKOFに出場しろと命じられ、ロバート、そしてタクマの代理であるユリとチームを組んで大会に参加する。かまえが大きく変わり、何かをわしづかみしているようなポーズになった。
■KOF'97 バトル
極限流道場が謎の男に襲われ、タクマはその者を捕らえるべく飛び出していった。リョウたちはタクマから、極限流の威信回復のためにKOFに出場し、優勝するように命じられる。
■KOF'98 バトル
NEW DATA **大切なもの：バイク、馬(名前：タツマキ)**
『龍虎の拳2』から4年。やっと馬の名前が決まる。
■KOF'99 バトル
NEW DATA **体重：75kg**
タクマの命令を受け、極限流一門でKOFに出場。
■KOF2000 バトル
ユリのかわりにキングがチームに加入。ユリが抜けてスネているロバートからは、キングとの仲を「おーーおーーお熱い事で!」とひやかされる。
■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル
NEW DATA **生年月日：1967年8月2日／年齢：32歳／体重：76kg／職業：極限流空手道場師範代／格闘技歴：空手／趣味：日曜大工、家庭菜園／好きな色：オレンジ／嫌いなもの：足がいっぱいついた虫**
※これ以外のデータは基本的に『龍虎の拳2』のときと同じ
「極限流」の師範として世界的に名が知られている格闘家。大会には招待選手として参加する。

リリィ【人物・♀】
■KOF'94 背景
アニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」のヒロイン。龍虎の拳チームのホームステージで、アニメ同様、ビリーとともにギースのそばにひかえている。

リリィ・カーン【人物・♀】
■餓狼伝説2 設定
ビリーの8歳年下の妹。唯一の肉親であるビリーから溺愛されている。
■餓狼伝説3 デモ
ジョーのエンディングにて、ジョーに肩を抱かれている。そのうしろでは怒り狂った兄が……。
■リアルバウト餓狼伝説 デモ
ビリーのエンディングに登場。前作のジョーのエンディングとは逆に、ビリーに強奪(?)されている。
■KOF2000 演出
雛子のアナザーストライカーとして登場。

李(り) 烈火(れっか)【人物・♂】
本名：李　成龍／流派：北派少林寺をベースとした「飛影拳」／武器：扇子「紅蓮」／生年月日：1843年2月16日／年齢：20歳／身長：5尺7寸／体重：15貫目／趣向：修行／宝物：免許皆伝の証(扇子)／好き：正しい行ない／嫌い：ピーマン／家族構成：不明／シンボルアイテム：炎、免許皆伝の証の扇子
■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル
崇山少林寺で武術を体得した青年。マジメで正義感が強く、仁と礼を重んじる。東に深紅の凶星が落ちたある夜、大僧正が「日出づる国より生じる災いがいずれ世を暗黒へ誘う」と予言したため、それを未然に防ぐべく、日本へと旅立つ。
■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル
NEW DATA **年齢：21歳／利き腕：右／家族構成：大僧正、兄弟子・チュタオ**
嘉神が起こした事件から半年、自分の未熟さをふがいなく思い、日本に残って修行の日々を送っていた。そんな折り、ふたたび輝きを増した凶星に不吉な予感を覚え、その原因を探る旅へと出かける。

麟(りん)【人物・♂】
格闘スタイル：軽身功＋珠砂掌／誕生日：2月16日／年齢：不明(30歳前後)／身長：195cm／体重：75kg／血液型：毒／出身：中国・河北省(滄州)／趣味：なし／大切なもの：飛賊の鉄則／好きな食べ物：なし(今日を生きる者に好き嫌いは言ってられない)／嫌いなもの：なし／得意スポーツ：どんなものでも(おもに長・短距離走)
■KOF2000 バトル
中国の奥地に存在すると言われる暗殺集団“飛賊”の一員。そのなかでも四天王と称されるほどの実力の持ち主で、つねに飛賊の掟にしたがい闇のなかを生きてきた。最近、長の龍(ロン)が行方不明となっており、その所在を知っているというセスに、情報と引きかえにKOFへ参加するよう持ちかけられる。

リング【人物・♂】
■KOF2000 設定
ハイデルンが持つ傭兵部隊の上級組織の司令官。部隊への命令権を持つため、その立場を利用しようとしたゼロにスリかわられてしまう。当初はゼロ本人がリングになりすましていたが、KOFが開催される少し前からは、ゼロがあやつるクローン・リングがその役割を果たすようになった。ゲーム中では、ハイデルンとともに司令室にいるのがクローン・リング、CPUキャラクターとして優勝チームの前に立ちふさがるのがゼロ。ちなみに、リング本人は登場しない。

ルージュ【人物・♀】
■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ 設定
ガルフォードの一番上の姉。歳は4つちがい。しっかりした性格の持ち主で、母にかわって弟たちの面倒を見ていた。

ルガール・バーンシュタイン【人物・♂】
格闘スタイル：あらゆる格闘術をマスターした総合格闘技／誕生日：?／年齢：?／身長：197cm／体重：95kg／血液型：?／出身地：?／趣味：強い格闘家を銅像にしてコレクションにすること(ただし、数ある趣味のうちのひとつにすぎない)／大切なもの：悪の心／好きな食べ物：好き嫌いはない／嫌いなもの：正義／得意スポーツ：とくにはないが、何でもそつなくこなす
■KOF'94 バトル
KOFの主催者で、裏世界のブラックマーケットを支配する総元締め。格闘家としては人間離れした実力を有しており、かつてハイデルンひきいる傭兵部隊の精鋭50人を、たったひとりで壊滅させたことがある(そのときハイデルンの片目を奪い、彼の家族を殺害した)。自分と闘って敗れた格闘家を銅像にして集める趣味があり、そのコレクションを増やすためにKOFを開催。現在対立中の弟がいる。
■KOF'95 設定
オメガ・ルガールの項を参照。
■KOF'98 バトル
NEW DATA **趣味：復活** ※これ以外のデータは『KOF'95』のオメガ・ルガールと同じ
マチュア＆バイスにかわる女性秘書を雇ったようで、それらしき女性ふたりが勝利ポーズに現れる。
■KOF2000 演出
クーラのマニアックストライカー。腕が改造されている様子はないので、オメガ・ルガールではない。

レオナ【人物・♀】
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術／誕生日：1月10日／年齢：18歳／身長：173cm／体重：56kg／血液型：B型／3サイズ：B84・W57・H85／出身地：不明／趣味：とくになし／大切なもの：とくになし／好きな食べ物：野菜／嫌いなもの：血／得意スポーツ：とくになし
■KOF'96 バトル
ハイデルンが手塩にかけて育てた女戦士。8年前に起きた一家惨殺事件の唯一の生き残りで、そのときハイデルンに保護されて以来、彼のもとで暗殺術を学んできた。凛とした美しさがあるが、寡黙なせいか、やや無愛想な印象を受ける少女。ハイデルンの名代としてKOFに参加することになった。
■KOF'97 バトル
NEW DATA **身長：176cm／体重：65kg**
任務中、過去に自分が起こした惨劇の記憶がよみがえり、ミスを犯してしまう。謹慎処分がくだり(じつはラルフの工作)、情緒も不安定になっていたが、謹慎中に腕をにぶらせるわけにはいかないというラルフからの提案で、KOFに参加した。
■KOF'98 バトル
NEW DATA **本名：レオナ・ハイデルン／体重：66kg／3サイズ：B84・W60・H87／趣味：工場見学**
ハイデルンとの対戦前デモで、レオナ・ハイデルンというフルネームが明らかにされた。
■KOF'99 バトル
ハイデルンの命令により出場。オロチ編が完結したからか、ストーリー中にセリフがほとんどない。
■KOF2000 バトル
K'とマキシマの捕獲作戦を実行するため、ラルフたちとともにKOFへ出場。

レニィ・クレストン【人物・♀】
格闘スタイル：ムチ使い／誕生日：5月20日／年齢：23歳／身長：173cm／体重：56kg／3サイズ：B86・W55・H84／血液型：A型／出身地：アメリカ／職業：フリージャーナリスト／宝物：みずから築いた情報網／家族構成：不明／当面の目標：世界を驚愕させるようなスクープを見つけたい
■龍虎の拳 外伝 バトル
フリージャーナリストの女性。その情報網と格闘の

腕前から、本業以外の仕事をこなすことも多い。ただし、性格はわりに大雑把で、仕事が大失敗に終わることもしばしば。今回はワイラーの依頼を受け、フレアを捜索すべく旧友ロディとともにグラスヒル・バレーへ向かった。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、ロディの首にムチをかけて、引っ張っていこうとしている。

老学者【人物・♂】

■サムライスピリッツ／真サムライスピリッツ 設定

かつて、少年だった覇王丸に剣術や学問を教えた、覇王丸の実家の近所に住む老人。若いころは世界中を旅して、強い者と剣をまじえつつ、国学や蘭学を修めていたらしい。魔界の入口に咲くと言われる「究極の華」の存在を右京に教えたのも彼。

ローレンス・ブラッド【人物・♂】

格闘スタイル：我流マタドール殺法／生年月日：1960年9月4日／年齢：32歳／身長：195cm／体重：95kg／血液型：B型／出身地：スペイン／趣味：フラメンコギター／大切なもの：名誉／好きな食べ物：ビーフシチュー／好きな音楽：フラメンコ／嫌いなもの：女、子ども／得意スポーツ：フェンシング

■餓狼伝説2

素手で猛牛を倒したこともある、伝説の闘牛士。気位の高い紳士風だが性格は非常に冷酷で、残忍な闘いぶりから人々に嫌悪されたため、表舞台から身を引いた。そんなときにクラウザーの誘いを受け、人間を相手にする三闘士として闘いの舞台に復活。

■餓狼伝説SP

スペイン出身というだけあって、挑発ではフラメンコを華麗に踊る。

■リアルバウト餓狼伝説SP バトル

NEW DATA **年齢：36歳／職業：シュトロハイム城・警備隊長／特技：流し目(自信過剰)**

クラウザーの側近として、人間相手に凄惨すぎる闘いを展開する。もはやクラウザー以外に止められる者はいないようだ。

■リアルバウト餓狼伝説2 バトル

「よほどこの私に血の雨を降らせてほしいらしい」と、狂気じみたセリフでニューカマーを迎える。

ロサ【人物・♀】

本名：不明／格闘スタイル：複数の師から教わった剣術／使用武器：刀／誕生日：不明(拾われたのは4月7日)／年齢：(推定)19歳／身長：165cm／体重：48kg／血液型：O型／出身：不明／職業：レジスタンスのリーダー／趣味：料理／大切なもの：レジスタンスの仲間／嫌いなもの：警官

■風雲スーパータッグバトル バトル

レジスタンスをひきいる女リーダー。天涯孤独の身で、出生も名前も不明なため、ロサ(ラテン語でバラの意)という通り名で呼ばれる。性格は、勝ち気で情に厚いアネゴ肌。大会には、真獅子王に捕らわれたレジスタンスの仲間を解放すべく参戦した。

ロッキー【ロボット】

■KOF2000 演出

マキシマのアナザーストライカーで、もともとは格闘アクション『ロボアーミー』の2Pキャラクター。ちなみに『KOF'99』でマキシマという名前のキャラクターが登場したのは、その開発初期にロボアーミーチームを作ろうとしていた名残り、といったエピソードがある(『ロボアーミー』の1Pはマキシマという名前)。

ロック・ハワード【人物・♂】

■餓狼伝説3 デモ

テリーのエンディングに、彼らしき少年が登場。以後、テリーに育てられることになる。

■リアルバウト餓狼伝説 デモ

テリーのエンディングに、彼らしき少年が登場。テリーと行動をともにしている。

■リアルバウト餓狼伝説2 デモ

テリーのエンディングに、彼らしき少年が登場。テリーと一緒にトローリングに興じている。

■餓狼 MARK OF THE WOLVES バトル

格闘スタイル：古武術＋マーシャルアーツ／誕生日：6月24日／年齢：17歳／身長：178cm／体重：70kg／血液型：B型／国籍：アメリカ／趣味：ツーリング、ベースを弾くこと(一度聴いた曲は完璧にコピーできる)／大切なもの：テリーにもらった帽子、愛用のバイク(HONDA)／好きなもの：ドライバーグローブ／好きな食べ物：ジャンバラヤ(ソーセージがマズいのは×)／好きな音楽：ハードロック／嫌いなもの：すぐに自慢するヤツ／苦手なもの：女性(男ばかりのなかで暮らしてきたため、少しシャイな性格になっている)／得意スポーツ：ストリートバスケット(3on3)／特技：料理(ファーストフード好きのテリーのために作ってあげていたらプロ級になった)

テリーとともに暮らす、ギースの実子。幼少時に母と死別し施設で育つが、英雄テリーにあこがれてサウスタウンにやってきたときに、その英雄本人に拾われた。死の床にあった母をかえりみなかった父・ギースを憎んでやまないが、父親ゆずりの格闘センスは抜群で、弱冠17歳にしてその実力はテリーと肩を並べるほど。また、格闘技以外でもテリーは良き人生の手本となっており、ともに旅をつづけながらさまざまなことを吸収していった模様。ギースの死から10年が経過しようとしていたころ、テリーのもとにハインライン家からキング・オブ・ファイターズへの招待状が届き、そこに自身への出場要請が書かれていることを知る。さらに、優勝した場合には自分の母親について"あること"を教えるという一文を見た彼は、かつては父が開いていた異種格闘技大会への出場を決意した。

ロディー【人物・♂】

■KOF'94 背景

もともとは横スクロールアクション『トップハンター』の操作キャラクター。龍虎の拳チームのホームステージの右側で、試合を観ている。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、柵にすわって観戦中。

ロディ・バーツ【人物・♂】

格闘スタイル：トンファー使い／誕生日：7月24日／年齢：23歳／身長：182cm／体重：80kg／血液型：B型／出身地：アメリカ／職業：私立探偵／宝物：自作の革ジャン／家族構成：不明／当面の目標：もっと熱くなる仕事がしたい

■龍虎の拳 外伝 バトル

表向きは私立探偵として看板を出している賞金かせぎ。しかし、本業のほうはあまり振るわず、ときおりレニィと組み、ちょっとしたもうけ話にありついている程度。逆立てた金髪に革ジャン姿というトゲトゲしい外見だが、性格は陽気でノリが軽い。レニィとは恋愛関係でもないのに、尻に敷かれている。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側で、レニィによってムチを首にかけられ、連れて行かれようとしている

ロデム【ヒョウ】

■KOF'94／'95 デモ

途中デモなどに登場するルガールのペットの黒ヒョウ。ルガールのホームステージでは後方に待機しており、彼が気絶などをしたさいに援護攻撃を行なう。じつはこのヒョウに正式名称はつけられていないのだが、開発スタッフのあいだでロデムという愛称で呼ばれていたのが世に浸透していき、のちに発売された『CAPCOM vs.SNK ミレニアムファイト2000』では、

『ユリ「ユリちゃん最強！　ね、クロちゃん」
ルガール「私のロデムを勝手な名で呼ぶな！」』
という勝利メッセージまで用意された。

■KOF'97 背景

CHINAステージの左側に登場する。

■KOF'98 デモ

スタッフロールに登場。

ロネット・サカザキ【人物・♀】

■龍虎の拳

タクマの妻であり、リョウたちの母親。サウスタウンに出かけたさい、交通事故で命を落としている。

ロバート・ガルシア【人物・♂】

■龍虎の拳 バトル

極限流空手のもうひとりの伝承者で、リョウのライバル。イタリアの資産家のひとり息子だが、親の七光りを嫌い、家を飛び出して極限流空手に打ちこむ。入門から数ヵ月後には、さらにきびしい環境を求めて、単身修行の旅へ。数年後、リョウの家を訪ねたときにユリの誘拐現場に遭遇、ユリを救い出すべくリョウとともにサウスタウンへ乗りこむことに。その実力は「最強の虎」と称されるほどで、とくに足技を得意とする。なお、ボイスは英語だが、メッセージウィンドウ内の日本語訳は大阪弁で表記される。

■龍虎の拳2

格闘スタイル：極限流空手／誕生日：12月25日／年齢：22歳／身長：180cm／体重：85kg／血液型：AB型／国籍：イタリア／職業：ガルシア財団の次期総帥、のはず……／趣味：車集め／宝物：車のコレクション／好きな食べ物：ヤキソバ、スシ／嫌いな食べ物：ラッキョウ／好きな音楽ジャンル：ロック。邦楽も少しなら／好きな言葉：真実一路／好きな異性のタイプ：聞くだけヤボっちゅうもんや。ユリちゃんに決まっとるやろ！／尊敬する人物：先生(タクマ)とユリちゃん(あの娘はほんまにええ娘や！)／ライバル：リョウやろなぁ／家族構成：父・アルバート、母・シェリー／最終学歴：某エリート大学

ユリ誘拐事件のあともガルシア家にはもどらず、サウスタウンの道場近くの別荘でひとり暮らしをはじめた。気ままな生活を送りながらも修行は欠かしておらず、キング・オブ・ファイターズにも修行の成果を試すため、そしてライバルであるリョウとの決着をつけるために参戦する。

■龍虎の拳 外伝 バトル

NEW DATA **職業：次期ガルシア財団総帥(の予定)／当面の目標：ひとまずは親父のあとを継いで、ゆくゆくはユリちゃんと……**

ユリとのデートに向かう道中、偶然、幼なじみのフレアと再会。父の遺言によりグラスヒル・バレーに届けものをする途中だと聞き、ボディガードも兼ねてフレアを送っていくことに。

■KOF'94 バトル

NEW DATA **年齢：23歳／嫌いなもの：昔、リョウに死ぬほど食わされたラッキョウ／得意スポーツ：モータースポーツ(たまに、レースにも出たりするらしい)とゴルフ(少々)**　※これ以外のデータは基本的に『龍虎の拳2』のときと同じ

極限流道場メキシコ支部にてリョウやタクマとともに修行した成果を試す目的で大会へ出場。ユリの出場には反対しながらも、一緒にチームを組みたいという気持ちもあったらしい。

■KOF'95 バトル

NEW DATA **年齢：24歳**

前回と同じメンバーで出場することに。

■KOF'96 バトル

NEW DATA **得意スポーツ：モータースポーツ**

師匠のタクマの命令で、リョウ、ユリとチームを組んでKOFに出場。はじめてユリと同じチームになれたことを喜んでいる。

■KOF'97 バトル

タクマの命令を受けて、極限流の威信回復をかけてKOFにのぞんだ……はずなのだが、そんなシリアスさはどこへ行ったのか、龍虎の拳チームのエンディングはギャグそのもの。

■KOF'98 バトル

彼も含め、龍虎の拳チームのメンバーは、口をそろえてタクマとは組みたくないともらしている。

■KOF'99 バトル

タクマに呼び出され、今回は極限流一門4人で組んでKOFに出場する旨を告げられた。

■KOF2000 バトル

ユリにかわって極限流チームにキングが加わったことを知り大激怒。キングといい仲になろうとしたリョウの仕業と思いこみ、極限流道場に乗りこんで彼に食ってかかる。さらには、チーム構成に納得しかねてキングと決闘するが、最後にはふっきれたのか、彼女をチームメイトとして迎え入れる。

ロブ・パイソン【人物・♂】

格闘スタイル：ボクシング／生年月日：1964年5月1日／年齢：35歳／身長：190cm／体重：90kg／血液型：B型／国籍：アメリカ／職業：プロボクサー／格闘技歴：ボクシング／趣味：読書／好きな食べ物：フライドチキン／好きな色：シルバーブラック／嫌いなもの：ただ働き

■武力 ～BURIKI・ONE～ バトル

現役のスーパーヘビー級プロボクサー。全身に彫られたタトゥー、とくに胸の拳銃(＝パイソン)の絵柄が目を引くが、その強面ぶりとは正反対に性格は理知的で計算高い。プロ意識が強く、狡猾な悪役を演じては莫大なファイトマネーをかせいでいる。また、自分の拳には絶対の自信を持っており、ふだんの試合では左手のみ使う特異なスタイルで闘い、破壊力のある右のパンチは「とっておき」の試合でしか披露しない。今大会にも拳だけで十分とばかりに、グローブをつけて出場する。

龍（ロン）【人物・♂】

■KOF2000 デモ

飛賊の長。紅丸チームのエンディングに登場する。麟のセリフから察するに、そこで見せた顔はこれまでのものとは異なるようだ。

わ行

ワイラー【人物・♂】

格闘スタイル：オリジナル格闘術／誕生日：10月22日／年齢：23歳／身長：180cm(変身後：240cm)／体重：84kg(変身後：124kg)／血液型：O型／出身地：不明／職業：ワイラー家5代目当主／宝物：父の残した薬の研究データ／家族構成：父・ビクトリア(死別)／当面の目標：父の薬を完全なものに作り上げること

■龍虎の拳 外伝 バトル

グラスヒル・バレー有数の名家である、ワイラー家5代目当主。生物学者であった亡き父の遺志を受け継ぎ、危険な秘薬の研究を続行している。性格は素直でなく、人を見くだす向きがあり、気に入らない者に対してはチンピラのような口調で威圧することも。

鷲塚慶一郎（わしづかけいいちろう）【人物・♂】

流派：天然理心流「隼」／武器：刀「隼」／生年月日：天保8年5月20日／年齢：26歳／身長：5尺8寸／体重：17貫目／趣向：修行／宝物：局中法度／好き：武士道／嫌い：士道にあるまじきこと／家族構成：不明／シンボルアイテム：新撰組の法被(はっぴ)、「誠」

■～幕末浪漫～ 月華の剣士 バトル

新撰組の副長付隠密行動専属の隊士で、天然理心流の使い手。己の命をかけて志をつらぬく覚悟で剣を振っており、また、何よりも義を重んじている。昨今の藩幕体制の混迷が地獄門なるものに起因することが判明し、上からその調査を命じられた。

■幕末浪漫第二幕 月華の剣士 バトル

NEW DATA **年齢：27歳／利き腕：右／趣向：盆栽／家族構成：なし(真田家とは家族同然の関係)**

天変地異はなくなったが、いまだ地獄門の調査はつづいていた。調べが進むうち、嘉神の起こした事件に関わっていた人物たちが"封印の巫女"と呼ばれる女性を捜していることをつかみ、さらなる事実を明らかにすべく、地獄門へ向かう決意をする。

渡部　薫（わたべ　かおる）【人物・♀】

■KOF'97 デモ

アテナが大会に出るきっかけとなったファンレターを書いた少女。サイコソルジャーチームのエンディングに登場する。

■KOF'98 デモ

サイコソルジャーチームのエンディングイラストで、その姿を見せる。

■KOF'99 デモ

サイコソルジャーチームのエンディングに登場。そのファッションセンスは大変すばらしい？

■KOF2000 演出

いつの間にかサイコソルジャーチームのエンディングにレギュラー出演するようになっていた、あなどれない少女。包のアナザーストライカーでもある。

王　覚山（ワン　コーサン）【人物・♂】

格闘スタイル：心意六合拳／誕生日：4月17日／年齢：24歳／身長：150cm／体重：87kg／血液型：A型／出身地：台湾／職業：画家／宝物：画材／家族構成：不明／当面の目標：絵を描くきっかけを与えてくれた、とある画家に自分の絵を見てもらうこと

■龍虎の拳 外伝 バトル

世界中の美しい景色を描くことを生きがいとする、放浪の画家。ペリカンのホエホエを相棒に、旅をつづけている。小柄で小太り、語尾に「～のね」とつける甲高い声など、どこかコミカルな印象が強いが、じつは"幻の拳"と称される心意六合拳の達人で、格闘に関しては非凡きわまりない。

王虎（ワンフー）【人物・♂】

流派：少林寺流抜刀術／武器銘：斬肉大包刀／生年月日：清89年1月2日／年齢：35歳／身長：6尺6寸／体重：30貫目／血ノ型：O型／出生地：中国・ある王族の末裔／趣向：体力作り／宝物：王家末裔の証／好きなもの：家族／嫌いなもの：弱い男／家族構成：妻・眠眠、長男・大虎／コンプレックス：「ない」と語る／剣の道についてどう考えている？：絶対的な力を持って敵を倒すもの

■サムライスピリッツ バトル

清の武将。じつはさる王家の末裔で、清王朝を顛覆させる機会をうかがっており、部下にふさわしい漢(おとこ)を求めて日本へ渡ってきた。

■真サムライスピリッツ バトル

NEW DATA **武器銘：撲肉大石柱／年齢：36歳／特技：虎を3秒で気絶させること／尊敬する人：なし**

武器を石柱に持ちかえての登場。なかなか真の漢が見つからずにいたそんなとき、己の魂と引きかえに世界を掌握できる「破王の卵」の存在を知り、それを手に入れるべく中国を発った。

■サムライスピリッツ天草降臨 デモ

エンディングのスタッフロールの最後にワンカットだけ登場。

SNK ハード&ソフトの歴史

SNKは（株）新日本企画として昭和53年に設立されて以来、アミューズメントスポット向けの遊戯機器の製造販売、ビデオゲームの開発、コンシューマ向けゲームソフトの開発を行なってきた。そして1990年、自社のオリジナルハード・ネオジオシステムを生み出す。ここでは、ネオジオシステムの登場以降にSNKが開発を行なったハードとソフト誕生の歴史、およびその背景を紹介する。

1990年、ネオジオシステムの誕生

SNKがネオジオシステム（家庭用ネオジオ、アーケード用MVS）を発売したのは1990年4月。任天堂のファミコン、セガ・エンタープライゼスのメガドライブ、NECホームエレクトロニクスのPCエンジンといった家庭用ゲーム機が市場をにぎわせていたころのことだ。

ネオジオシステムは、それらの家庭用ゲーム機や、アーケード専用のマザーボードとは大きく異なるコンセプトのもとに生み出された。「凄いゲームを、連れて帰ろう。」――これは、ネオジオ登場時のキャッチコピー。ネオジオシステムは、MVS、ネオジオともに同一スペックのハードを提供することで、アーケードゲームをそのまま家庭でも楽しめるように設計されていたのだ。

たとえば、アーケードの人気ゲームを家庭用ゲーム機向けに発売する場合、“移植”という作業が必要になってくる。しかし、ハード、ソフトともに設計コンセプトが異なるアーケードゲームを、そっくりそのまま当時の家庭用ゲーム機上で動作するように開発を行なうのは難しく、結果として、システムやキャラクター、グラフィックなどの一部が変更・削除されてしまうことも少なくなかった。

それに対して、ネオジオシステムには、“移植”などという言葉は存在しない。同一スペックのハードがアーケードと家庭にあるおかげで、まったく同じ内容のソフトをそれぞれで楽しむことができたのだ。

また、ネオジオシステムの特徴のひとつとして、ゲームの進行をメモリーカードに保存する方式を取っていたことがあげられる。それによって、前回ゲームセンターでプレイしたつづきをネオジオで遊ぶ、もしくはネオジオで進めたゲームのつづきをゲームセンターのMVSで遊ぶ、といった新しい遊びかたが可能になった。

ちなみに、プレイステーション（1994年発売）やドリームキャスト（1998年発売）は、データの保存にメモリーカード方式を採用しているのに加えて、どちらにもアーケードの互換基板が存在し、家庭用と共通のメモリーカードを使用できる筐体もある。こうしたアイデアはすべて、ネオジオシステムが先駆者だったと言っても過言ではない。

このように、画期的な側面をいくつも持っていたネオジオシステムだったが、1990年発売当初、ネオジオ本体の価格は58,000円、ソフトの価格も約30,000円と、家庭用ゲーム機としては破格の高さ。そのため、ネオジオというと、一部のコアなファンだけが楽しむゲーム機、といったイメージが強く、より広い層のユーザーが楽しめるようにするには、本体とソフトの低価格化、そしてハードの普及をうながすキラーソフトの登場が待たれていた。

ネオジオ ハードスペック

- CPU：68000（12メガヘルツ）・z80A（4メガヘルツ）
- ワークRAM：68000（64キロビット）・z80A（2キロバイト）
- 表示発色数：65,536色中同時発色4,096色
- キャラクター容量：64メガビット
- スプライトサイズ：16×512～1×16
- スプライト表示数：380
- 最大背景画面数：3画面
- サウンド機能：PCM（音声合成）7音・SSG3音・FM4音・ノイズ1音
- 直接ROMアクセス能力：最大330メガビット



ビデオショップでレンタルされていたネオジオ

発表された最初の年、家庭用ネオジオは一部のショップで試験的にしか販売されず、レンタルビデオ店などでの貸し出しがメインだった。下の写真は、貸し出し時に本体を入れるためのキャリングバッグ。

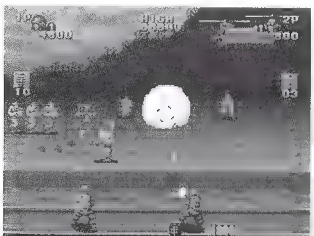


ネオジオ本体とソフトが一斉値下げ

'90年の試験販売の翌年、ネオジオは一般販売されることになった。本体と同時に発売されたタイトルは計16本。一般販売に合わせて本体とソフトの価格も大幅に下げられ、手が届きやすい存在となった。

改正の一例

本体	58,000円→	48,800円
NAM-1975	28,000円→	13,800円
麻雀狂列伝	28,000円→	15,800円
マジシャンロード	28,000円→	15,800円
ライディングヒーロー	32,000円→	21,000円
ニンジャコンバット	28,000円→	18,000円
ザ・スーパースパイ	32,000円→	19,000円
サイバーリップ	28,000円→	18,000円
ジョイジョイキッド	28,000円→	13,800円
リーグボウリング	30,000円→	16,800円



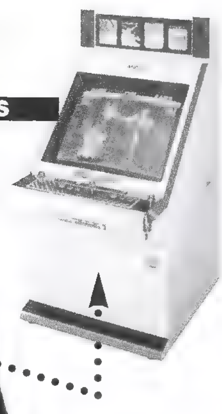
NAM-1975

家庭用ネオジオとMVSのデータ互換

ネオジオ



MVS





メモリーカード

▲メモリーカードにゲームのプレイデータを保存しておけば、家庭用のネオジオとアーケードのMVSのどちらでも、つづきをプレイすることができた。メモリーカードには、ユーザーの名前を登録することも可能。

ローリスクハイリターンのレンタルシステムでオペレーターに存在をアピール

アーケードのネオジオは、MVSと名付けられている。MVSとはマルチ・ビデオ・システムの略称で、「1枚のマザーボードで、シューティングやアクション、パズルなど複数のゲームを楽しめる」という意味。ソフトの供給には、家庭用ネオジオと同じくROMカートリッジ方式を取っているため、交換は容易に行なうことができる。しかも、最初のころの1タイトル当たりの定価は、3万円前後と、アーケードゲームとしては破格の安さ。'90年代後半に発売されたMVS用タイトルのなかには、定価が10万円を超えるものもあるが、それでもアーケードゲーム基板の平均価格帯よりは低く設定されている。

さらにSNKは、MVSを広く普及させるために、ゲームセンターをはじめとするさまざまな店舗に、無料で筐体とソフトを貸し出すキャンペーンを行なった。加盟金や保証金など、設置場所以外に店舗側が負担する費用はゼロ。しかも設置後のメンテナンスや新作ソフトの供給までもSNKがサポートするため、筐体が置かれている店舗側で専用の人材を確保する必要もない。そのうえで、設置場所を提供した店舗には、インカム（収益）の一部が支払われる。

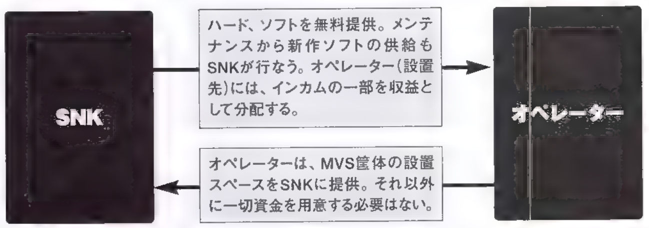
また、MVS筐体には数種類のサイズが用意され、最小サイズのものは、設置スペースがわずか0.5坪（約1メートル四方）。そこに設置された、たった1台のMVS筐体で、最大6本ものゲームを楽しむことができる。

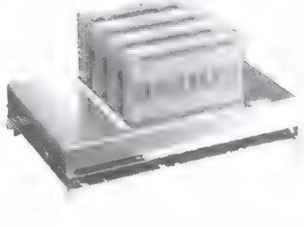
MVS筐体がゲームセンターだけではなく、レンタルビデオ店や駄菓子屋、スーパーの軒先にまで、数多く設置されていたのは、このようなSNKの企業努力があったからなのだ。



▲▶MVS筐体には、このように数多くのバリエーションが存在する。ちなみに、1990年発売当時の筐体には、家庭用ネオジオと共通のメモリーカードスロットが用意されていた。

オペレーター向けMVS無料レンタルシステム





▲複数のゲームを差しこめるMVSボード。最大6本のカートリッジを差しこめるタイプも存在した。

海外マーケットを意識したソフトウェアの開発

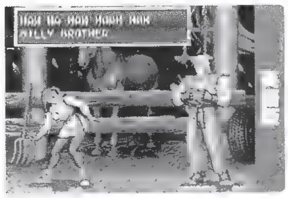
MVSのほとんどのカートリッジには、日本語版をはじめ、英語版やスペイン語版など、複数の言語のバージョンが収録されており、MVS基板側で言語表示を切りかえるようになっている。これは、ネオジオシステムが海外市場での運用を強く意識して設計されていることを示す。

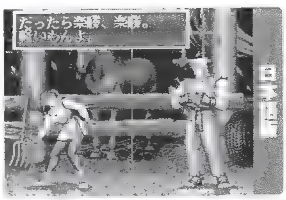
海外のアーケード市場は、日本とくらべてずっとシビアだ。国内で数十万円もするアーケード基板は、海外では価格的になかなか受け入れられない。しかしMVSは、低価格でソフトが供給できるカートリッジ方式を採用していたため、アメリカをはじめ、ヨーロッパやアジアなど、幅広い地域で流通した。

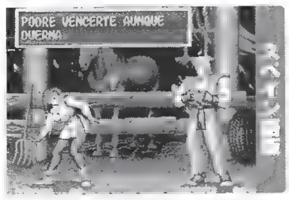
MVSが海外市場で成功をおさめた要因は、価格が安かったことや言語のローカライズだけではなく、海外市場に合わせたソフトを積極的に供給したこともあげられる。たとえば、国内では対戦格闘ゲームに押されて低迷気味だったスポーツゲームやアクションゲームであっても、海外アーケード市場での人気の高さに合わせて開発・販売を行なってきた。また、国内のMVSの主力ソフト群である対戦格闘ゲームにも、海外市場を視野に入れた仕掛けが数多く用意されている。アメリカや香港、韓国、ブラジルなど海外を題材とした背景ステージやキャラクターが多いのは、ワールドワイドにMVSの対戦格闘ゲームを展開させようとした、SNKの戦略によるところが大きいのだ。

ゲームソフトのローカライズ

ほとんどの家庭用のネオジオソフトでは、オプション画面で言語の切りかえが可能。『龍虎の拳2』などでは、言語を変更すると、キャラクターボイスも海外仕様のものへと切りかわる。

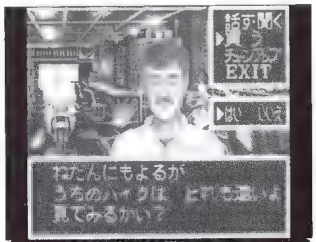






珍品発見! ネオジオ本体2台を接続するゲーム

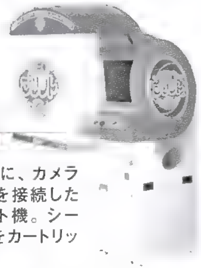
ネオジオ初期に発売された『ライディングヒーロー』は、通信対戦に対応している。なんと、本体ではなくカートリッジに通信ケーブル差込口が空いており、同梱されているケーブルを使って、もう1台のネオジオに差しこまれたカートリッジと接続することで、対戦を行なえるのだ。



ライディングヒーロー

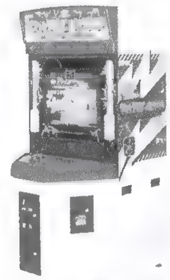
MVSの運用バリエーション

MVSは、通常のアーケードゲーム以外に、シールプリント機「NEOプリント」や「ウルトラ電流イライラ棒」などにも使用されてきた。どれも内部にMVSボードを搭載し、プリンターやエアコンプレッサーなど、それぞれに特化した機器の組み合わせで構成されている。



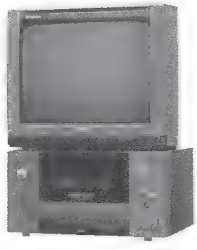
NEOプリント

▶MVSボードに、カメラとプリンターを接続したシールプリント機。シールのフレームをカートリッジで供給する。



◀MVSボードにトラックボールを接続したビデオゲーム。電流の走るコースガイドにふれると、コンプレッサーで空気が噴き出す。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー ウルトラ電流イライラ棒



NEO・GEOデッキ

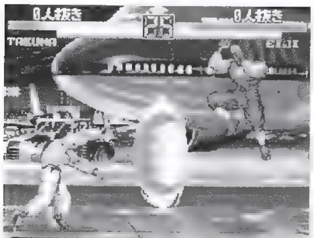
▶ホテルの部屋などに設置されていた、屋内用筐体。MVS用のROMカートリッジと、ネオジオ用コントローラを組み合わせて使用する。

対戦格闘ゲーム機としてのネオジオシステムの飛躍

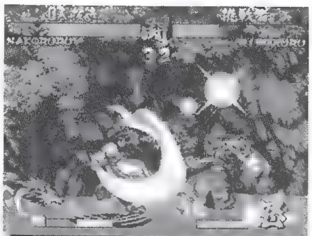
SNKは、ソフトのカートリッジ交換方式を使い、多様なジャンルのゲームの供給を目指した。しかし一方で'91年の『餓狼伝説』にはじまる対戦格闘ゲームのヒットは、ネオジオシステムを対戦格闘ゲーム機として位置づけていくことになる。なぜネオジオシステムは、対戦格闘ゲーム機としての道を進むことになったのか？　ハードのスペックの視点から考察する。

チーム同士の切磋琢磨による対戦格闘ゲームの発展

SNKの対戦格闘ゲームは、当初、シリーズごとに開発チームが編成されていた。そのため、同じメーカーのタイトルであっても、開発チーム間に競争心が働き、それぞれが強烈な個性を持つことができたのだ。



龍虎の拳シリーズ



サムライスピリッツシリーズ

ネオジオのヒットの起爆剤となった100メガショックシリーズ

SNKは1992年の『龍虎の拳』以降、データ容量が100メガビットを超えるネオジオソフトを「100メガショックシリーズ」と命名した。家庭用ネオジオのテレビCMで放映された「100メガショックネオジオ！」というキャッチコピーが与えるインパクトは大きく、ネオジオのゲーム＝大容量ゲームというイメージを定着させた。



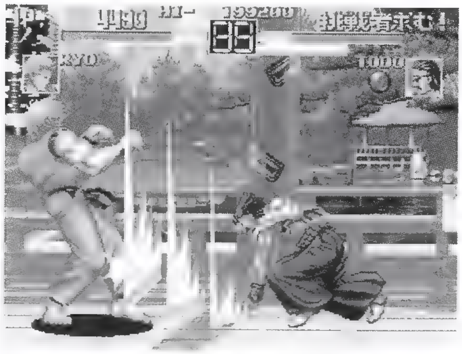
▲『餓狼伝説2』の起動画面。「100メガショック」シリーズを強くアピールしている。

格闘ゲームの開発に適したハード、ネオジオシステム

ネオジオシステムで対戦格闘ゲームが数多く開発されることになった理由には、もちろん収益的な部分もあるが、そのほかに、対戦格闘ゲームを作りやすいという、ハード的な特徴があげられる。

たとえば、キャラクター表示における、独特なハード仕様がそれだ。当時のゲーム機は、キャラクターをスプライトと呼ばれる、ドット（点）の集合体で構成していた。スプライトは、縦、横に並べられる数にハードごとの限界がある。対戦格闘ゲームに使うような大きなキャラクターを表示するには、数十個のスプライトを同時に管理しなければならないのだが、スプライトはある一定数を超えるとキャラクターの動きが遅くなったり、キャラクターの一部が消えるといった現象が起きてしまう。しかし、ネオジオシステムには、スプライトの表示にかかる負担を軽減するいくつかの機能があるのだ。

まず「ラインスプライト」と呼ばれる仕様。これは、縦方向に最大32個分のアクティブキャラ（16×16ドットで構成されたスプライト描画の1単位）を、ひとつのスプライトとしてあつかえる、ハード的な特徴だ。もうひとつは、「チェーン」と呼ばれる機能で、これを使えば、定義したスプライトに、つぎに表示するスプライトを、自動的につなぐことができる。これら独特のスプライト表示機能により、ネオジオシステムでは巨大なキャラクターをスムーズに動かせるわけだ。



▲ネオジオの表示機能を活かして開発された『龍虎の拳』。発売当時、キャラクターの大きさにドギモを抜かれた人も多いはず。

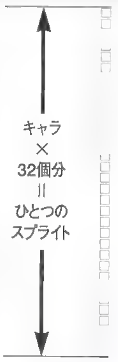
また、データの転送方法にも特徴がある。一般的にゲームソフトのデータは、圧縮された状態でROM（データを収めるチップ）に収められていることが多い。その場合、圧縮されたデータをハード側でもとの形にもどさなければならない。このときデータのサイズが大きければ、わずかながら処理の遅れが発生する。

ネオジオシステムの場合、データは非圧縮の状態でソフトカートリッジに収められている。よって、データの展開に時間が取られることはない。ハードスペックの「直接アクセス」は、「データ展開処理の必要がない」という意味でもあるのだ。

ネオジオシステムが対戦格闘ゲームに向いている3つの理由

ラインスプライト

ひとつのスプライトを最大16ドット×512ドット（16×16のアクティブキャラを縦に32個）のサイズで管理できるのが、ネオジオシステムの長所。たとえば、数十個のスプライトのつなぎ合わせに相当する巨大なスプライトを、数個分のスプライトの座標データで管理できるため、処理にかかる負担が軽減される。



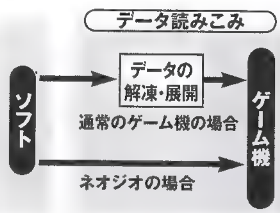
チェーン機能

ネオジオシステムでは、最初に表示するスプライトの座標を指定しておけば、つぎに表示するスプライトの座標を指定しなくても、自動的につなぎ合わせてもらえる。つまり、スプライト表示にいちいち座標データを用意する必要がないぶん、処理に時間がかからない。



大容量データの直接読みこみ

ほとんどの家庭用ゲーム機の場合、ソフトのデータは圧縮されており、プログラムを動かす前に解凍・展開が必要になる。ところが、ネオジオシステムのソフトデータは非圧縮で収められているため、展開を行なう必要がない。



年月	SNK開発	サードパーティ開発
91年11月	餓狼伝説	
92年7月		ワールドヒーローズ（ADK）
92年9月	龍虎の拳	
92年12月	餓狼伝説2	
93年4月		ワールドヒーローズ2（ADK）
93年7月	サムライスピリッツ	
93年9月	餓狼伝説スペシャル	
94年2月	龍虎の拳2	
94年3月		ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト）
94年4月		ワールドヒーローズ2 JET（ADK）
94年6月		ファイトフィーバー（ビッコム）
94年7月		痛快ガンガン行進曲（ADK）
94年8月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
94年10月	真サムライスピリッツ	
95年1月		ギャラクシーファイト（サンソフト）
95年3月	餓狼伝説3	ダブルドラゴン（テクノスジャパン）
95年4月	風雲黙示録	
95年5月		ワールドヒーローズパーフェクト（ADK）
95年6月		天外魔境真伝（ハドソン）
95年7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	
95年9月		超人学園ゴウカイザー（テクノスジャパン）
95年11月	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	

ブームを支えたサードパーティの対戦格闘ゲーム

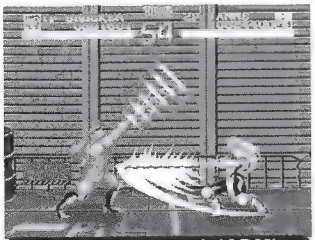
ネオジオが対戦格闘ゲームに適したハードであることが、サードパーティにも同ジャンルのゲームの開発をうながした。ネオジオ用に対戦格闘ゲームの開発を行なったサードパーティは計8社。ここでは、そのなかから3社の作品を紹介しておきたい。

ADK（旧アルファ電子）開発の『ワールドヒーローズ』は、『餓狼伝説』についで、ネオジオシステム用対戦格闘ゲームの2作目として登場。同シリーズは、「投げ返し」や「飛び道具返し」など、画期的なシステムの数々を生み出した。

サンソフトは、『ギャラクシーファイト』『わくわく7』の2本を開発。とくに『わくわく7』では、それまでのネオジオ対戦格闘ゲームになかった、なめらかに動くアニメ調のキャラクターにファンの人気が集中した。

データイーストは、自社のアーケード基板で発売していた対戦格闘ゲームの続編、『ファイターズヒストリーダイナマイト』を発売。見た目のハデさはないが、同社らしい堅実な作りがファンのあいだで好評を得た。

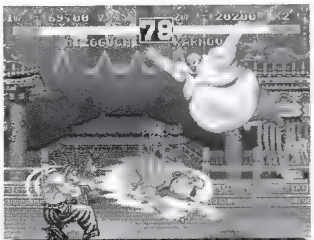
これらサードパーティのタイトルは、どれもSNKの対戦格闘ゲームとは異なる魅力を持っている。もしも、こうしたサードパーティのタイトルがなければ、ネオジオシステムの飛躍はなかったかもしれない。



ワールドヒーローズ（ADK）



ギャラクシーファイト（サンソフト）



ファイターズヒストリーダイナマイト（データイースト）

ソフトの低価格化とユーザー層の拡大を目指したネオジオCD

'94年9月、SNKはネオジオシステムのコンシューマ市場での普及を目指し、ネオジオCDを発売した。ネオジオはソフトの供給をROMカートリッジで行なっているが、データを収めるためのマスクROMは決して安価なものではなく、大容量化していくとカートリッジは優に2万円を超えてしまう。そこで、より低価格でソフトを提供するために、ソフトをCD-ROMで供給するネオジオCDの発売に踏み切ったのだ。ネオジオCDのソフトの価格は、ROMカートリッジの3分の1から4分の1。それまでソフトが高価なため、ネオジオに手を出せないでいたファンにとっては願ってもない購入の機会だった。

ただし、ネオジオとネオジオCDは基本性能が同じであっても、ソフトを動作させるうえでの決定的なちがいがあった。それは、データの読みこみ方法だ。ネオジオは、非圧縮のデータに直接アクセスする方法を取っている。一方、ネオジオCD本体は、CD-ROMから一度に読みこめるデータ容量がかぎられるため、ROMカートリッジのようにタイムラグなく読みこむことができない。たとえば、対戦格闘ゲームならば、キャラクターが変わるたびにデータの読みこみ時間が必要になってしまう。のちにCDの読みこみ速度を倍速化した「ネオジオCD-Z」が発売されたが、それでもROMカートリッジ版のテンポの良さを再現することはできず、家庭用ゲーム機として広く定着するまでには至らなかった。



◀ネオジオCD用ソフトのなかには、アーケードにはないオリジナルソフトもあった。写真はADKの『クロススウォードⅡ』。

ネオジオCDハードスペック



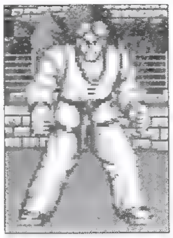
▲ネオジオCDの標準モデルは、トップローディングタイプだが、限定モデルとしてフロントローディングタイプも発売された。

- ●CPU：68000（12メガヘルツ）・z80A（4メガヘルツ）
- ●メモリ：D-RAM…56メガビット、V-RAM…512キロビット、S-RAM…64キロビット
- ●表示発色数：65,536色中同時発色4,096色
- ●CD-ROMドライブ：12cm・8cmCD対応（CD-Zのみ倍速）
- ●スプライトサイズ：16×512〜1×2
- ●スプライト表示数：380
- ●最大背景画面数：3画面
- ●サウンド機能：PCM（音声合成）7音・SSG3音・FM4音・ノイズ1音、CD音源

	12月	リアルバウト餓狼伝説	
96年	3月	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	
	5月		ニンジャマスターズ（ADK）
	6月		神凰拳（ザウルス）
	7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	
	9月	風雲スーパータッグバトル	
	10月	サムライスピリッツ 天草降臨	
	11月		わくわく7（サンソフト）
	12月		ブレイカーズ（ビスコ）
97年	1月	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	
	7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	
	12月	〜幕末浪漫〜月華の剣士	
		侍魂 〜サムライスピリッツ〜	
98年	3月	リアルバウト餓狼伝説2	
	7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	ブレイカーズ・リベンジ（ビスコ）
	10月	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	
	11月	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	
99年	1月	餓狼伝説 WILD AMBITION	
	5月	武力〜BURIKI・ONE〜	
	7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	
	11月	餓狼 MARK OF THE WOLVES	
2000年	7月	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	

アジア市場に注目したキャラクターの作成

SNKの対戦格闘ゲームには、アジア系のキャラクターが数多く登場する。これは、香港や台湾、韓国などでの、SNK対戦格闘ゲームの人気の高さを反映させた結果だ。たとえば、『餓狼伝説』シリーズのキム・カッファンが『餓狼3』に登場しなかったところ、韓国のファンの人たちから熱烈な要望が届き、見事『リアルバウト』で復活をとげたというエピソードもある。



キム・カッファン

◀韓国の国技テコンドー使いのキャラクター。『餓狼伝説2』以降、シリーズのほとんどの作品に登場することになった。

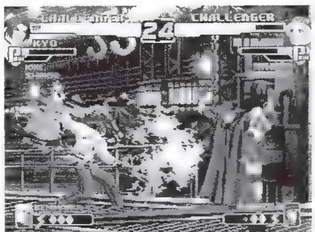
「100メガショック」から「GIGA POWER」の時代へ

ネオジオシステムの立ち上げ時に「MAX330M」と表示されていた画面が、『リアルバウト餓狼伝説2』以降のゲームでは、「GIGA POWER」に変更された。これは、330メガビットを超えるソフトの増加にともない、カートリッジが最大1ギガビット（1,042メガビット）のマスクROMを搭載できるようになったからだ。



ネオジオの10年を締めくくる『KOF2000』

2000年7月にアーケードに登場した『KOF2000』をもって、SNKのネオジオシステム用ソフトは開発を終了することになった。ネオジオシステムが活躍した年月は、およそ10年にも及ぶ。その有終の美を飾る『KOF2000』では、SNKが'91年から2000年にかけて開発した対戦格闘ゲームの人気キャラクターがそろって登場している。



ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

ハイパーネオジオ64の研究開発とソフトの供給

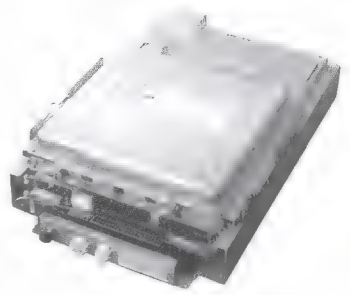
'90年の発売以来、SNKは5年以上に渡り、ゲームを供給するハードをネオジオシステムに絞りこんできた。しかし、アーケード、家庭用ともにゲームの3D化の波が訪れるのにともない、新たなシステムボード「ハイパーネオジオ64」の開発に取り組みはじめる。ここでは、ハイパーネオジオ64というハードについてふれてみる。

3D演算処理を可能とする新しいマザーボードの開発

'97年、SNKはMVSにつぐ次世代のマザーボードとして、「ハイパーネオジオ64」を発売した。ソフトの供給には、ネオジオと同様にカートリッジ方式を採用。一方では、ネオジオにはなかった、I／Oボード（コントロールデバイスを接続したサブボード）の交換を標準で可能とした。これにより、ジョイスティックはもちろん、『ラウンドトリップRV』のようなハンドルや『ビーストバスターズ』のようなガンコントローラーなど、ゲームに合わせて入力デバイスの交換ができるようになった。

ハイパーネオジオ64のスペック的な特徴は、ボードの心臓部とも言えるメインCPUに、64ビットのRISCチップを搭載したことだ。これにより、ポリゴンを使った3D演算のような複雑な処理でも、高速に行なうことができる。SNKがこのマザーボードで、3D映像を重視したゲームの開発を目指したことは、ハイパーネオジオ64用に開発された全7タイトルを見れば一目瞭然。3D対戦格闘が人気を集めていたこの当時、SNKが3D描画性能を持つマザーボードの開発を行なったのは、ある意味当然の流れと言えるだろう。

ハイパーネオジオ64 ハードスペック



▲ハイパーネオジオ64では、ネオジオ（MVS）と同じくソフトの供給にカートリッジ交換方式を採用。ソフトの外殻は、プラスチックではなく、金属で覆われている

＜概要＞
・CPU：64ビットRISCチップ
・RAM：4メガバイト
・プログラムメモリ：64メガバイト

＜映像＞

●3D部
・VERTEXメモリ：最大96メガバイト
・テクスチャーメモリ：最大16メガバイト

●2D部（スプライト）
・表示スプライト数：1536個／フレーム（1フレーム＝1／60秒）
・キャラクターメモリ：最大128メガバイト
・主機能：「拡大」「縮小」「上下左右反転」「連結」「チェーン」「モザイク」「メッシュ」「アクション」

●2D部（スクロール）
・スクロール画面：最大4面
・キャラクターメモリ：最大64メガバイト
・主機能：「拡大」「縮小」「回転」「変形」「縦横画面分割」「縦横ラインスクロール」

●パレット
・色数：1670万色／4096色（同時発色）

●サウンド
・チャンネル数：32チャンネル
・サンプリング周波数：最大44.1キロヘルツ
・ウェーブメモリ：32メガバイト

ただし、ハイパーネオジオ64が3Dの映像表示のみに特化したマザーボードかというと、じつはそうではない。同ハードは、2D表示能力と3D表示能力の両者を持ち合わせており、それぞれ独立させてあつかうことができるように設計されているのだ。そのうち2Dに関する画像処理能力は、スプライトを使ったネオジオシステムの性能をはるかに上まわる。たとえば、膨大な数のスプライト表示能力や2D画像のあらゆる加工処理を使い、SNKが得意とする2D対戦格闘ゲームを開発したならば、ネオジオとは比較にならないほどに美しく、迫力のある映像表現が可能だったはずだ。

しかし残念ながら、ハイパーネオジオ64用ソフトの主力は3Dポリゴンを使ったゲームとされており、2D機能をフルに使ったゲームは開発されることなく2000年に至っている。

ハイパーネオジオ64 スペック用語解説

●3D部
・VERTEX（ヴァーテックス）メモリ……3D画像を構成するポリゴンの容量。ポリゴン（多面体）の頂点の容量とも言われる。
・テクスチャメモリ……ポリゴンに張りこむテクスチャ（柄や模様の画像）の容量。

●2D部（スプライト）
・表示スプライト数……ネオジオの表示スプライト数が380個。それに対してハイパーネオジオ64では、約4倍の1,536個を表示できる。ただし、ハイパーネオジオ64では、ひとつのスプライトの単位（大きさ）を変えられるため、単純に数を比較することはできない。
・キャラクターメモリ……ROMのなかに持つことができる、スプライトの最大容量。

●2D部（スプライト）主機能
・連結……複数のスプライトをつなぎ合わせて、ひとつのスプライトとしてあつかう機能。
・チェーン……つぎに表示するスプライトを、前に表示されたスプライトに自動的につなぎ合わせる機能。
・モザイク……絵の描画サイズを変えずに、ドットそのものを拡大表示する機能。
・メッシュ……1ドット単位でスプライトを網目に表示する機能。
・アクション……画面内のオブジェクト（キャラクター）を自動的にアニメーションさせる機能。

●2D部（スクロール）
・スクロール画面……同時に重ね合わせることができる背景の枚数。ちなみに、ネオジオシステムにはスクロール画面がなく、スプライトの重ね合わせで背景を表現していた。

●2D部（スクロール）主機能
・縦横ラインスクロール……通常のラインスクロール（画面がうねるようにスクロールする表現）は、モニターの水平ラインに同期させて表示するため、横方向にしか表現できない。ハイパーネオジオ64では、ハード側で縦横に1ラインずつズラして表示できるので、縦方向のラインスクロールも実行可能。

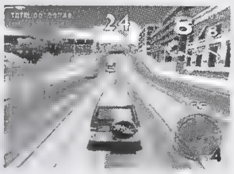
●パレット
・色数……ハイパーネオジオ64の同時発色数は、じつはネオジオと変わらない。ただし、選択できる色のパレットが1670万色まで増えている。

●サウンド
・チャンネル数……同時に鳴らすことができる音数。
・サンプリング周波数……再生できる音のクオリティレート。ハイパーネオジオ64では、最高音質にした場合、音楽CDと同じクオリティの44.1キロヘルツでBGMや音声を再生することができる。
・ウェーブメモリ……音色（たとえばピアノやギターといった楽器の音）の容量。

ハイパーネオジオ64用全タイトル紹介

ハイパーネオジオ64用として登場したゲームは全7タイトル。どれもポリゴンを使った3Dのゲームだ。なお、2000年12月現在、新作の発売は予定されていない。

ラウンドトリップRV



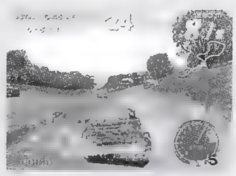
▲オフロードカーを題材にしたレースゲーム。

侍魂 ～サムライスピリッツ～



▲『サムスピ天草降臨』をベースに3Dポリゴン化。

オフビートレーサー!



▲『ラウンドトリップRV』のバージョンアップ版。

ビーストバスターズ セカンドナイトメア



▲つぎつぎと現れるゾンビを倒すガンシューティング。

SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝



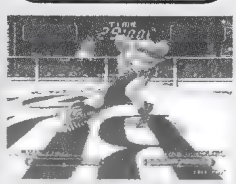
▲操作を2D対戦格闘に近づけた、3Dサムライ第2弾。

餓狼伝説 WILD AMBITION



▲3D対戦格闘の要素を採り入れた、ポリゴン版『餓狼伝説』。

武力 ～BURIKI・ONE～



▲移動にボタン、攻撃にレバーを使う対戦格闘。

携帯ゲーム機市場に向けたチャレンジ

'98年にSNKは、携帯ゲーム機「ネオジオポケット」を発売した。これは、SNKがそれまで収益の中心としていたアーケード事業に加え、もうひとつの柱としてコンシューマ事業の充実を目指すための商品だ。ここでは、ネオジオポケットが発売されるまでの経緯と、そのハード的特徴を紹介する。

コンシューマ事業の新たな柱を求めたネオジオポケットの開発

'98年10月、SNKは携帯ゲーム機、ネオジオポケットを発売した。発売当初の「誰だってBOYを捨てる時がくる」「I'm not BOY」という挑発的なキャッチコピーは、携帯ゲーム機の先駆者に対する挑戦状とも言われ、SNKが携帯ゲーム機市場に参入する決意のほどを表していた。

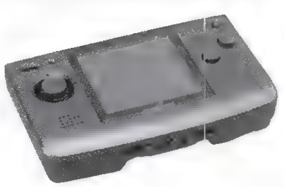
ゲームボーイが小学生を中心とする低年齢層に人気を集めていたのに対し、ネオジオポケットは中高生や大人にも受け入れられるようなデザインを目指して開発された。本体は、コントローラ部分を大人でもゆったりと持てるように、横持ち型で設計。カラーリングには流行のスケルトンや迷彩などを用意し、ファッション性をアピールした（その狙いが成功し、'98年のグッドデザイン賞を受賞）。

さらに、ハード性能においても、既存の携帯ゲーム機との差別化がはかられ、画面には、4.8cm×4.5cmの大型でありつつも、ドットピッチ（ひとつのドットの大きさ）が0.3ミリときめ細かな専用の液晶を開発。コントローラ部分には、アーケードのジョイスティックと同じ、マイクロスイッチを採用。「カチッカチッ」とクリック感のある操作感覚は、対戦格闘ゲームのコマンド入力などで、絶大な効果を発揮する。また、リアルタイム進行のゲームを可能とするためのカレンダー機能が本体に内蔵されているのも特徴だ。

ネオジオポケットで楽しめるソフトは、2000年12月現在、約80タイトル。なかには『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』や『ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー』など、メーカー、ハードの垣根を越えた名作も発売されている。SNKの事業再編にともない、現在発表されている新作タイトルは少ないが、ファンならばおさえておきたいハードと言えるだろう。

ネオジオポケットカラー　ハードスペック

ネオジオポケット（モノクロ版）

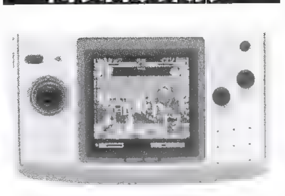


NEW! ネオジオポケットカラー

- CPU：16ビット
- 液晶：専用反射型TFT（160×152ドット、サイズ：48mm×45mm）
- システムソフトウェア：世界時計、カレンダー、星占い、アラーム機能、擬似カラー対応（モノクロ版ソフト使用時）
- 表示発色数：4,096色中同時発色146色
- 使用電源：単3型電池2本
- 連続動作時間：40時間（アルカリ電池使用時）



ネオジオポケットカラー

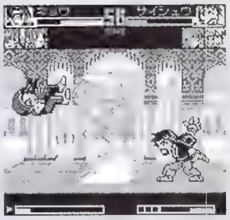


▲'98年に登場したモノクロ版につづき、翌'99年3月にカラー版、'99年10月には、さらに小型化した新型のカラー版が発売された。

ネオジオポケットカラーで楽しめる名作ゲーム

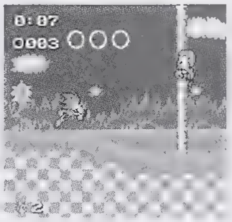
ネオジオポケットカラーには、SNKの対戦格闘ゲームシリーズに加えて、家庭用ゲーム機やアーケードの名作ゲームが移植されている。ここでは、そのなかからとくにオススメの5タイトルを紹介。機会があれば、一度手にとって遊んでみてほしい。

キング・オブ・ファイターズR-2



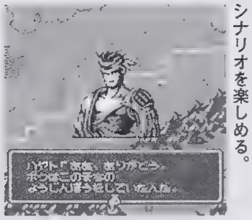
◀『KOF'98』をベースにした対戦格闘ゲーム。キャラクターを育てる「メイキング」モードも用意されている。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー



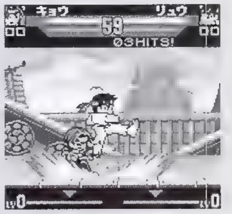
◀セガを代表するキャラクターである、ソニックのアクションゲームも登場し、ファンを驚かせた。

伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～



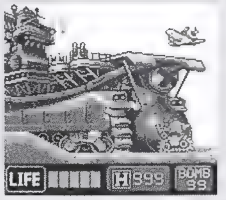
◀名作シミュレーションRPGの移植作。システムはそのままに、ネオポケだけのシナリオを楽しめる。

頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM



◀SNKとカプコンのキャラクターが一堂に会する対戦格闘ゲーム。ドリームキャストとの通信機能に対応。

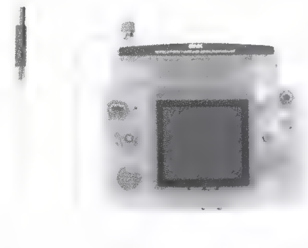
メタルスラッグ　2ND MISSION



◀人気アクションゲームのアレンジ移植作。携帯ゲームとは思えないほど、グラフィックの描きこみがスゴイ。

ネオジオポケットならではの無線通信ユニット

ネオジオポケット間のデータの通信には、ケーブルを使った本体同士の通信のほかに、無線通信ユニットを使った方法が用意されている。通信範囲は約10mで、1対1だけではなく、一度に複数の本体間でのデータのやりとりも可能だ。『激突カードファイターズ』では、無線ユニットの感度が特定の値なら、レアなカードが出現するといった仕掛けもある。



メーカーの枠を越えたドリームキャストとの連動

ネオジオポケットは、別売りの接続ケーブルを使うと、ドリームキャストと連動させることが可能。たとえば、外出時にネオジオポケットでプレイした結果を、ドリームキャストに送り、ドリームキャスト上の対応ゲームに反映させる、といったことができるのだ。メーカーの枠を越えたハードの連動は、ネオジオポケットとドリームキャストが初の試み。



生産スピードを重視したカートリッジ

ソフトのカートリッジの中身は、マスクROMではなく、フラッシュメモリを採用している。そのため、生産スピードはCD-ROM並みの速さ。さらに、フラッシュメモリは書き換えが可能なため、データの追加や更新なども、技術的には行なうことができる。



SNK関連作品リスト

■SNK発売アーケードゲーム(ネオジオシステム前)

タイトル	発売年	ジャンル
マイコンキット	1978	ブロックくずし
マイコンキット2	1978	ブロックくずし
マイコンキット3	1978	ブロックくずし
マイコンブロック	1978	ブロックくずし
オズマウォーズ	1979	シューティング
サファリラリー	1979	ドットイート
スペースマイコンキット	1979	ブロックくずし
与作	1979	アクション
アトムスマッシャー	1980	シューティング
ヴァンガード	1980	シューティング
サスケ VS コマンダー	1980	シューティング
サタン オブ サターン	1981	シューティング
スーパータンク	1981	シューティング
ファンタジー	1981	アクション
麻雀教室	1981	麻雀
パイオニアバルーン	1982	シューティング
プロビリヤード	1982	ビリヤード
ラッソ	1982	アクション
ジョイフルロード	1983	アクション
タングラムQ	1983	パズル
マービンズメイズ	1983	ドットイート
マッドクラッシャー	1983	レーシング
ヴァンガードⅡ	1984	シューティング
キャンパスクロッキー	1984	パズル
グラジエイター	1984	アクション
ジャンピングクロス	1984	レーシング
メインエベント	1984	ボクシング
A・S・O(アーマードスクラムオブジェクト)	1985	シューティング
T・A・N・K	1985	シューティング
ハル21	1985	シューティング
アテナ	1986	アクション
怒	1986	シューティング
怒号層圏	1986	シューティング
バミューダトライアングル	1986	シューティング
サイコソルジャー	1987	アクション
タッチダウンフィーバー	1987	フットボール
ワールドウォーズ	1987	シューティング
カントリークラブ	1988	ゴルフ
航空騎兵物語	1988	シューティング
脱獄	1988	格闘アクション
タッチダウンフィーバー2	1988	フットボール
パドルマニア	1988	パドルアクション
ファイティングゴルフ	1988	ゴルフ
ファイティングサッカー	1988	サッカー
怒Ⅲ	1989	格闘アクション
原始島	1989	シューティング
SAR(サーチ&レスキュー)	1989	シューティング
ストリートスマート	1989	格闘アクション
ビーストバスターズ	1989	ガンシューティング
メカナイズドアタック	1989	ガンシューティング

※諸事情により、掲載していないタイトルが数本ある

■ネオジオシステム&ハイパーネオジオ64用ゲーム

タイトル	メーカー	ジャンル	容量	業務用		ネオジオ		ネオジオCD		備考
				発売日	価格	発売日	価格	発売日	価格	
NAM-1975	SNK	シューティング	46	1990/4/26	28,000	1991/7/1	13,800	1994/9/9	4,800	
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	SNK	野球	50	1990/4/26	28,000	1991/7/1	18,000	1995/4/21	4,800	
麻雀狂列伝一西日本編一	SNK	麻雀	42	1990/4/26	28,000	1991/7/1	15,800	1994/9/9	4,800	
マジシャンロード	ADK	アクション	46	1990/4/26	28,000	1991/7/1	15,800	1994/10/31	4,800	
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	ゴルフ	62	1990/5/23	32,000	1991/7/1	21,000	1994/9/9	4,800	
ニンジャコンバット	ADK	格闘アクション	46	1990/7/24	28,000	1991/7/1	18,000	1994/10/31	4,800	
ライディングヒーロー	SNK	レーシング	46	1990/7/24	32,000	1991/7/1	21,000	1995/5/26	4,800	
ザ・スーパースパイ	SNK	3Dアクション	55	1990/10/8	32,000	1991/7/1	19,000	1994/9/9	4,800	
サイバーリップ	SNK	アクション	50	1990/11/7	28,000	1991/7/1	18,000	1995/4/21	5,800	
ジョイジョイキッド	SNK	パズル	22	1990/11/20	28,000	1991/7/1	13,800	1994/9/9	4,800	
リーグボウリング	SNK	ボウリング	26	1990/12/10	30,000	1991/7/1	16,800	1994/9/9	4,800	
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55	1991/1/25	32,000	1991/7/1	19,800	1995/3/17	5,800	
戦国伝承	SNK	格闘アクション	55	1991/2/12	34,000	1991/7/1	19,800	1995/3/17	5,800	
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	格闘アクション	55	1991/2/25	36,000	1991/7/1	19,800	—	—	
ラギ	ADK	アクション	50	1991/3/14	28,000	1991/7/1	19,800	1994/10/31	4,800	
ASOⅡ一ラストガーディアン一	SNK	シューティング	47	1991/3/25	30,000	1991/7/1	18,800	1994/9/9	4,800	
バーニングファイト	SNK	格闘アクション	54	1991/5/20	33,000	1991/8/9	19,800	1994/9/9	4,800	
クロスソード	ADK	3Dアクション	50	1991/7/25	36,000	1991/10/1	21,800	1994/10/31	4,800	ネオジオCD版のタイトルは『クロススウォード』
2020年スーパーベースボール	SNK	野球	46	1991/9/20	36,000	1991/10/25	21,800	1995/2/25	5,800	
ロボアーミー	SNK	格闘アクション	46	1991/10/30	36,000	1991/12/20	21,800	1995/4/21	5,800	
スラッシュラリー	ADK	レーシング	46	1991/11/8	36,000	1991/12/20	23,800	1994/10/31	4,800	ネオジオCD版のタイトルは『ラリーチェイス』
餓狼伝説一宿命の闘い一	SNK	対戦格闘	55	1991/11/25	36,000	1991/12/20	23,800	1994/9/9	5,800	
フットボールフレンジー	SNK	フットボール	48	1992/1/31	36,000	1992/2/21	23,800	1994/9/9	5,800	
サッカーブロール	SNK	サッカー	46	1992/2/14	36,000	1992/3/13	21,800	1995/3/31	5,800	
ミューテイション・ネイション	SNK	格闘アクション	45	1992/3/16	36,000	1992/4/17	21,800	1995/2/25	5,800	
ラストリゾート	SNK	シューティング	45	1992/3/23	36,000	1992/4/24	22,800	1994/9/9	5,800	

タイトル	メーカー	ジャンル	容量	業務用		ネオジオ		ネオジオCD		備考
				発売日	価格	発売日	価格	発売日	価格	
ベースボールスターズ2	SNK	野球	68	1992/4/15	36,000	1992/4/28	23,800	1994/9/9	5,800	
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54	1992/4/30	36,000	1992/5/29	23,800	1994/10/31	4,800	
キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクストシング～	SNK	格闘アクション	74	1992/5/25	48,000	1992/6/19	25,800	1994/9/9	5,800	
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34	1992/6/15	36,000	1992/7/17	23,800	—	—	
ワールドヒーローズ	ADK	対戦格闘	82	1992/7/28	53,000	1992/9/11	25,800	1995/3/17	4,800	
龍虎の拳	SNK	対戦格闘	102	1992/9/24	58,000	1992/12/11	28,000	1994/9/9	6,800	
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72	1992/11/20	48,000	1992/12/11	25,000	1995/2/25	5,800	
餓狼伝説2一新たなる闘い一	SNK	対戦格闘	106	1992/12/10	58,000	1993/3/5	28,000	1994/9/9	6,800	
得点王～スーパーサイドキックス～	SNK	サッカー	54	1992/12/14	48,000	1993/2/19	23,000	1995/3/31	5,800	
戦国伝承2	SNK	格闘アクション	74	1993/2/18	48,000	1993/4/9	25,000	1995/3/17	5,800	
ファイヤー・スープレックス	SNK	プロレス	106	1993/3/25	58,000	1993/4/23	28,000	1995/4/21	5,800	
ワールドヒーローズ2	ADK	対戦格闘	146	1993/4/26	58,000	1993/6/4	28,000	1995/4/14	5,800	
サムライスピリッツ	SNK	対戦格闘	118	1993/7/7	58,000	1993/8/11	28,000	1994/9/9	7,800	
餓狼伝説スペシャル	SNK	対戦格闘	150	1993/9/16	58,000	1993/12/22	28,000	1994/9/9	7,800	
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90	1993/12/16	58,000	1994/2/18	25,000	—	—	
龍虎の拳2	SNK	対戦格闘	178	1994/2/3	58,000	1994/3/11	29,800	1994/9/9	7,800	
フライングパワーディスク	データイースト	アクション	74	1994/2/17	58,000	1994/4/8	25,000	1995/1/20	5,800	
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	対戦格闘	122	1994/3/17	58,000	1994/4/28	28,000	1994/12/22	7,800	
得点王2～リアルファイトフットボール～	SNK	サッカー	106	1994/4/19	58,000	1994/5/27	28,000	1994/9/9	7,800	
ワールドヒーローズ2JET	ADK	対戦格闘	178	1994/4/26	68,000	1994/6/10	29,800	1994/11/11	6,800	
トップハンター～ロディー&キャシー～	SNK	アクション	110	1994/5/18	58,000	1994/6/24	28,000	1994/9/29	6,800	
ぐるりん	フェイス	パズル	40	1994/5/25	58,000	—	—	—	—	
ファイトフィーバー	ビッコム	対戦格闘	98	1994/6/28	58,000		—	—		
雀神伝説～クエスト・オブ・ジャンマスター～	エイコム	麻雀	58	1994/6/29	58,000	—	—	1995/3/31	5,800	
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102	1994/7/18	58,000	1994/8/26	28,000	1994/9/29	6,800	
痛快ガンガン行進曲	ADK	対戦格闘	178	1994/7/26	68,000	1994/8/26	29,800	1995/1/13	6,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	対戦格闘	196	1994/8/25	68,000	1994/10/1	29,800	1994/11/2	7,800	
作戦名ラグナロク	NMK	シューティング	110	1994/9/13	58,000	—	—	—	—	
パワースパイクスII	ビデオシステム	バレーボール	82	1994/10/19	58,000	—		1995/3/17	5,800	
真サムライスピリッツ～覇王丸地獄変～	SNK	対戦格闘	202	1994/10/28	68,000	1994/12/2	29,800	1994/12/15	8,800	
ダンクドリーム	データイースト	バスケットボール	94	1994/12/8	58,000	1994/12/9	28,000	1995/1/20	5,800	
パズルボブル	タイトー	パズル	32	1994/12/21	58,000	—	—	1995/5/2	6,800	
ボンバーマン ぱにっくボンバー	エイティング	パズル	46	1995/1/18	58,000	—	—	—		
ギャラクシーファイト～ユニバーサルウォーリアーズ～	サンソフト	対戦格闘	169	1995/1/24	68,000	1995/2/25	29,800	1995/4/21	7,800	
クイズ キング・オブ・ファイターズ	ザウルス	クイズ	122	1995/2/1	68,000	1995/3/10	29,800	1995/4/7	5,800	
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	対戦格闘	178	1995/3/3	68,000	1995/3/31	29,800	1995/6/2	7,800	
得点王3～栄光への挑戦～	SNK	サッカー	158	1995/3/7	68,000	1995/4/7	29,800	1995/6/23	7,800	
餓狼伝説3一遥かなる闘い一	SNK	対戦格闘	266	1995/3/27	88,000	1995/4/21	32,000	1995/4/28	8,800	
風雲黙示録一格闘創世一	SNK	対戦格闘	190	1995/4/25	78,000	1995/5/26	29,800	1995/6/16	8,800	
クロススウォードII	ADK	3Dアクション	—	—	—	—	—	1995/5/2	5,800	
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	対戦格闘	226	1995/5/25	68,000	1995/6/30	29,800	1995/7/21	8,800	
天外魔境真伝	ハドソン	対戦格闘	202	1995/6/20	68,000	1995/7/28	29,800	1995/11/24	7,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	対戦格闘	250	1995/7/25	88,000	1995/9/1	29,800	1995/9/29	8,800	
アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	—	—	—	—	—	1995/8/25	7,800	MVS以外のアーケードからの移植
パルスター	エイコム	シューティング	305	1995/8/28	88,000	1995/9/29	32,000	1995/10/27	8,800	
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	対戦格闘	186	1995/9/18	88,000	1995/10/20	29,800	1995/11/24	7,800	
ステークスウィナー～GI完全制覇への道～	ザウルス	競馬	80	1995/9/27	88,000	1995/10/27	29,800	1996/3/22	7,800	
将棋の達人～マスター・オブ・ショウギ～	ADK	将棋	58	1995/9/28	108,000	1995/10/13	29,800	1995/10/20	7,800	
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154	1995/10/12	78,000	1995/11/17	29,800	1995/12/8	7,800	
ADKワールド	ADK	オムニバス	—	—	—	—	—	1995/11/10	6,800	
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	対戦格闘	282	1995/11/15	98,000	1995/12/1	32,000	1995/12/29	8,800	
まるこデラックスクイズ	タカラ	クイズ	118	1995/11/27	68,000	1996/1/26	29,800	—	—	
パズルdeポン!	ビスコ	パズル	30	1995/11/28	58,000	—		—	—	
リアルバウト餓狼伝説	SNK	対戦格闘	346	1995/12/21	98,000	1996/1/26	34,000	1996/2/23	8,800	
NEO・GEO CD SPECIAL	SNK	オムニバス	—	—	—	—	—	1995/12/22	3,800	
ビッグトーナメント ゴルフ	ナスカ	ゴルフ	133	1996/1/29	98,000	1996/3/1	29,800	1996/5/3	7,800	
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	対戦格闘	298	1996/3/12	98,000	1996/4/26	32,000	1996/6/14	7,800	ネオジオCD版の限定版(¥8,800)はマニアックコレクション付き
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86	1996/3/21	68,000	1996/4/19	29,800	1996/5/24	6,800	
押し出しジントリック	ADK	パズル		—	—	—	—	1996/3/22	4,800	
NEOドリフトアウト(★)	ビスコ	レーシング	114	1996/3/28	(不明)	—	—	1996/7/26	6,800	
メタルスラッグ	ナスカ	アクション	193	1996/4/19	98,000	1996/5/24	29,800	1996/7/5	7,800	
オーバートップ	ADK	レーシング	210	1996/4/26	88,000	1996/6/7	29,800	1996/7/26	4,800	
ニンジャマスターズ～覇王忍法帖～	ADK	対戦格闘	330	1996/5/27	98,000	1996/6/28	32,000	1996/9/27	7,800	
神凰拳	ザウルス	対戦格闘	338	1996/6/13	98,000	1996/7/26	32,000	1996/8/23	7,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	対戦格闘	362	1996/7/30	118,000	1996/9/27	32,000	1996/10/25	8,800	
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	—	—	—	—	—	1996/9/20	6,800	
風雲スーパータッグバトル<スペシャルバージョン>	SNK	対戦格闘	242	1996/9/20	148,000	—		—	—	4人同時プレイ可能
風雲スーパータッグバトル	SNK	対戦格闘	242	1996/9/26	98,000	1996/11/8	32,000	—	—	
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬	178	1996/9/24	98,000	1996/12/13	29,800	—		
得点王 炎のリベロ	SNK	サッカー	226	1996/10/16	98,000	1996/12/20	29,800	—	—	
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	対戦格闘	378	1996/10/25	118,000	1996/11/29	32,000	1996/12/27	6,800	
わくわく7	サンソフト	対戦格闘	259	1996/11/21	98,000	1996/12/27	29,800	—	—	
ティンクルスター スプライツ	ADK	シューティング	146	1996/11/25	98,000	1997/1/31	29,800	1997/2/21	5,800	
ブレイカーズ	ビスコ	対戦格闘	210	1996/12/17	98,000	1997/3/21	29,800	1997/4/25	6,800	
マネーアイドルエクスチェンジャー(★)	フェイス	パズル	78	1997/1/17	(不明)	—	—	—		
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	対戦格闘	394	1997/1/28	118,000	1997/2/28	32,000	1997/3/30	6,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ネオジオコレクション	SNK	データベース	—	—	—	—	—	1997/2/14	3,800	
マジカルドロップ3	データイースト	パズル	174	1997/2/25	88,000	1997/4/25	29,800	—	—	
ネオ・ボンバーマン(★)	ハドソン	アクション	138	1997/5/1	(不明)	—		—		
ネオMr.Do!(★)	ビスコ	アクション	50	1997/6/26	(不明)	—	—	—		
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	—	—	—	—		1997/6/27	6,800	

タイトル	メーカー	ジャンル	容量	業務用		ネオジオ		ネオジオCD		備考
				発売日	価格	発売日	価格	発売日	価格	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	対戦格闘	460	1997/7/28	128,000	1997/9/25	32,000	1997/10/30	6,800	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー ウルトラ電流イライラ棒(★)	ザウルス	アクション	256	1997/8/25	(不明)	—	—	—	—	
ラウンドトリップRV	SNK	レーシング	HYPER	1997/9/10	880,000	—	—	—	-	
ショックトルーパーズ	ザウルス	アクション	346	1997/11/11	48,000	—	—	—	—	
〜幕末浪漫〜 月華の剣士	SNK	対戦格闘	474	1997/12/5	128,000	1998/1/29	32,000	1998/3/26	6,800	
侍魂 〜サムライスピリッツ〜	SNK	対戦格闘	HYPER	1997/12/19	260,000	—	—	—	—	
ブレイジングスター	夢工房	シューティング	346	1998/1/19	58,000	1998/2/26	29,800	—	—	
メタルスラッグ2	SNK	アクション	277	1998/2/23	98,000	1998/4/2	29,800	1998/6/25	6,800	
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	SNK	対戦格闘	539	1998/3/20	128,000	1998/4/29	32,000	1998/7/23	6,800	
オフビートレーサー!	SNK	レーシング	HYPER	1998/5/13	1,580,000	—	—	—	—	
ネオジオカップ'98 THE ROAD TO THE VICTORY	SNK	サッカー	198	1998/5/28	58,000	1998/7/30	29,800	—		
ブレイカーズ・リベンジ	ビスコ	対戦格闘	242	1998/7/3	88,000	—	—	—	—	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	対戦格闘	683	1998/7/23	148,000	1998/9/23	38,000	1998/12/23	6,800	ネオジオCD版の初回限定版はオリジナルカレンダー付き
ビーストバスターズ セカンドナイトメア	SNK	ガンシューティング	HYPER	1998/9/11	備考参照	—			—	29インチ版(¥880,000)/50インチ版(¥1,380,000)
SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	SNK	対戦格闘	HYPER	1998/10/16	278,000	—	—	—	—	
ショックトルーパーズ セカンドスカッド	ザウルス	アクション	506	1998/11/6	68,000	1999/6/24	29,800	—	—	
幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	対戦格闘	554	1998/11/25	128,000	1999/1/28	32,000	1999/2/27	6,800	
フリップショット(★)	ビスコ	パズル	46	1998/12/8	(不明)	—	—	—	—	
餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	対戦格闘	HYPER	1999/1/28	128,000	—	—	—	—	
メタルスラッグX	SNK	アクション	506	1999/3/19	88,000	1999/5/27	29,800	—	—	
武力 〜BURIKI・ONE〜 WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO	SNK	対戦格闘	HYPER	1999/5/21	129,000	—	—	—	-	
キャプテン・トマディ	ビスコ	シューティング	106	1999/5/27	58,000	—	—	—	—	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	対戦格闘	673	1999/7/22	169,000	1999/9/23	38,000	1999/12/2	6,800	
原始島2	夢工房	シューティング	482	1999/9/27	69,000	—	—	—	—	
餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	対戦格闘	706	1999/11/26	149,000	2000/2/25	32,000	—	—	
STRIKERS 1945 PLUS	彩京	シューティング	682	1999/12/24	59,000	—	—	—	—	
メタルスラッグ3	SNK	アクション	708	2000/3/23	98,000	2000/6/1	32,000	—		
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	対戦格闘	682	2000/7/26	169,000	2000/12/21	38,000	—	—	
ガッポリン(★)	ビスコ	パズル	—	(海外でのみ発売)		—		—		
くにおの熱血闘球伝説(★)	テクノスジャパン	ドッヂボール	—	(海外でのみ発売)		—	—	—	—	
ゴール!ゴール!ゴール!(★)	ビスコ	サッカー	—	(海外でのみ発売)		—	·	—		
テクモワールドサッカー'96(★)	テクモ	サッカー	—	(海外でのみ発売)		—	—	—	—	
パズルdeポンR!(★)	ビスコ	パズル		(海外でのみ発売)		—	—		—	
パズルボブル2(★)	タイトー	パズル	—	(海外でのみ発売)		—	—	—	—	
フットサル〜5ON5 MINI SOCCER〜(★)	ザウルス	サッカー	—	(海外でのみ発売)		—	—	1996/7/19	6,800	
武蔵巌流記(★)	ビスコ	アクション	—	(海外でのみ発売)		—	—	—	—	

※業務用の欄にデータが入っていないものはネオジオCD専用ゲーム
※容量の欄にHYPERとあるものはハイパーネオジオ64用ゲーム
※(★)のデータは編集部調べによるもの
※諸事情により、掲載していないタイトルが数本ある

■SNK発売プレイステーション/セガサターン/ドリームキャスト用ソフト

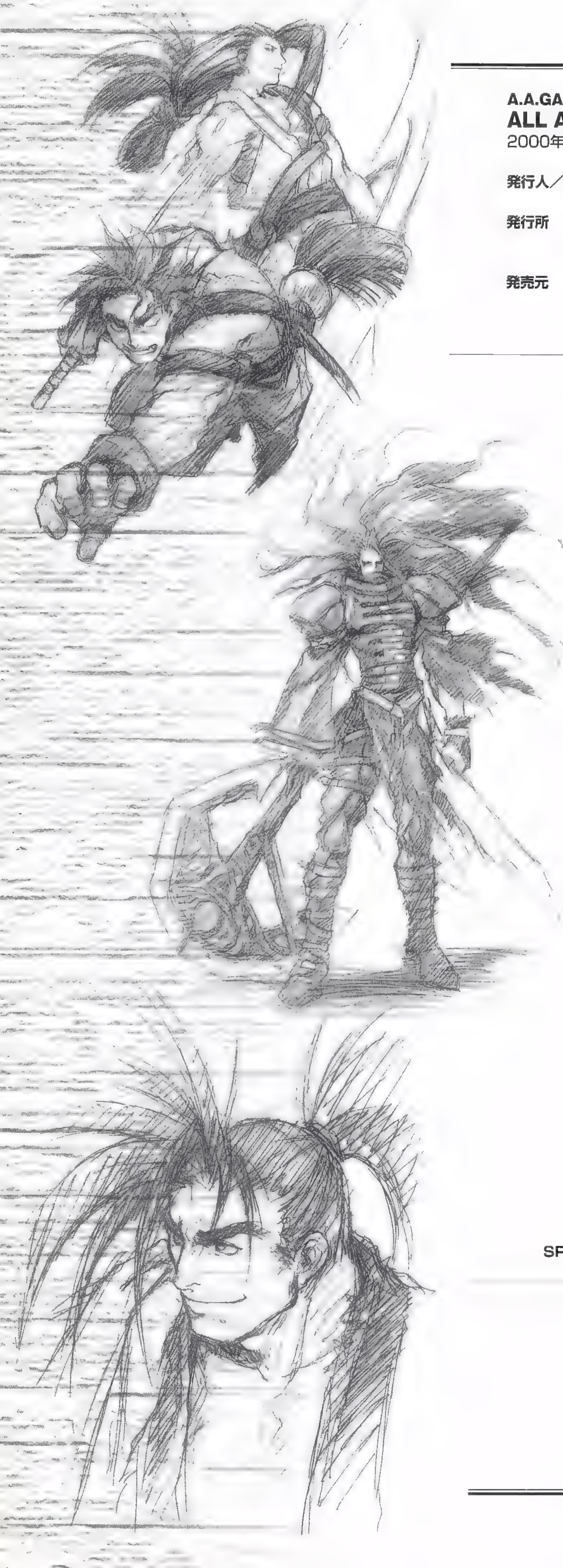
タイトル	ジャンル	ハード	メーカー	発売日	価格	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SS	SNK	1996/3/28	7,800	
餓狼伝説3—遙かなる闘い—	対戦格闘	SS	SNK	1996/6/28	6,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	PS	SNK	1996/6/28	5,800	PSベスト(1997/3/28発売:¥2,800)
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	PS	SNK	1996/8/30	5,800	PSベスト(1997/3/20発売:¥2,800)
リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SS	SNK	1996/9/20	8,800	拡張RAMが同梱
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SS	SNK	1996/11/8	5,800	拡張RAM同梱版(¥8,800)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SS	SNK	1996/12/31	5,800	拡張RAM同梱版(¥7,800)
限定KOFダブルパック	対戦格闘	SS	SNK	1996/12/31	9,800	『KOF'95』+『KOF'96』+拡張RAMのセット
リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	PS	SNK	1997/1/10	5,800	PSベスト(1998/7/23発売:¥2,800)
メタルスラッグ	アクション	SS	ナスカ	1997/4/4	5,800	拡張RAM同梱版(¥7,800)/SNKベスト(1999/9/9発売:¥2,800)
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	PS	SNK	1997/6/27	6,800	PSベスト(1998/7/23発売:2,800)
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SS	SNK	1997/6/27	6,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	PS	SNK	1997/7/4	5,800	PSベスト(1998/7/23発売:¥2,800)
メタルスラッグ	アクション	PS	ナスカ	1997/8/7	5,800	SNKベスト(1999/9/9発売:¥2,800)
サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SS	SNK	1997/10/2	5,800	拡張RAM同梱版(¥7,800)
サムライスピリッツ天草降臨スペシャル	対戦格闘	PS	SNK	1997/12/25	5,800	
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SS	SNK	1997/12/25	5,800	拡張RAM同梱版(¥7,800)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SS	SNK	1998/3/26	5,800	拡張RAM同梱版(¥7,800)
サムライスピリッツ 剣客指南パック	対戦格闘	PS	SNK	1998/3/26	5,800	『サムスピ』+『真サムスピ』のセット
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	PS	SNK	1998/5/28	5,800	PSベスト(1999/6/24発売:¥2,800)
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	対戦格闘	PS	SNK	1998/6/25	5,800	限定版(¥6,800)/SNKベスト(2000/1/27発売:¥2,800)
サムライスピリッツ ベストコレクション	対戦格闘	SS	SNK	1998/8/6	4,800	『斬紅郎無双剣』+『天草降臨』のセット
リアルバウト餓狼伝説 ベストコレクション	対戦格闘	SS	SNK	1998/8/6	4,800	『リアルバウト』+『リアルバウトSP』のセット
ザ・キング・オブ・ファイターズ京	アドベンチャー	PS	夢工房	1998/8/27	5,800	SNKベスト(1999/9/9発売:¥2,800)
ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション	対戦格闘	SS	SNK	1998/10/1	6,800	『KOF'95』+『KOF'96』+『KOF'97』のセット
〜幕末浪漫〜 月華の剣士	対戦格闘	PS	SNK	1999/2/25	5,800	SNKベスト(2000/2/24発売:¥2,800)
ATHENA -Awakening from the ordinary life-	アドベンチャー	PS	夢工房	1999/3/11	6,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	対戦格闘	PS	SNK	1999/3/25	5,800	SNKベスト(2000/3/9発売:¥2,800)
餓狼伝説 WILD AMBITION	対戦格闘	PS	SNK	1999/6/24	5,800	SNKベスト(2000/7/20発売:¥2,800)
ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	対戦格闘	DC	SNK	1999/6/24	5,800	ドリコレ(2000/12/21発売:¥2,800)
クーデルカ	RPG	PS	サクノス	1999/12/16	6,800	
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	対戦格闘	PS	SNK	1999/12/22	5,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	対戦格闘	PS	SNK	2000/3/23	5,800	
ティンクルスター スプライツ	シューティング	DC	ADK	2000/3/23	2,800	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	対戦格闘	DC	SNK	2000/3/30	5,800	
COOL COOL TOON	音楽アクション	DC	SNK	2000/8/10	5,800	
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 Final edition	対戦格闘	DC	SNK	2000/12/21	5,800	ぷるぷるパック対応
メタルスラッグX	アクション	PS	SNK	2001/1/25	5,800	デュアルショック対応(振動のみ)

※PSベスト…プレイステーション・ザ・ベスト、SNKベスト…SNKベストコレクション、ドリコレ…ドリームキャストコレクションの略

■ネオジオポケット用ソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格	画面	ケーブル通信	無線通信	備考
キング・オブ・ファイターズR-1	対戦格闘	SNK	1998/10/28	4,500	モノクロ			
ネオジオカップ98	サッカー	SNK	1998/10/28	3,800	モノクロ			
ポケットテニス	テニス	夢工房	1998/10/28	3,800	モノクロ			
めろんちゃんの成長日記	育成SLG	ADK	1998/10/28	3,800	モノクロ			
連結パズル つなげてポンッ!	パズル	夢工房	1998/10/28	3,500	モノクロ			
将棋の達人	将棋	ADK	1998/11/20	3,500	モノクロ			
ベースボールスターズ	野球	SNK	1998/11/26	3,800	モノクロ			
サムライスピリッツ!	対戦格闘	SNK	1998/12/25	4,500	モノクロ			限定スペシャルBOX(¥12,300)
ネオ・チェリーマスター	カジノ	SNK	1998/12/25	4,800	モノクロ			
キング・オブ・ファイターズR-2	対戦格闘	SNK	1999/3/19	4,500	モノクロ/カラー	●		DC用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999』と通信可能/キャンペーン版(1999/10/21発売:¥2,980)
将棋の達人 カラー	将棋	ADK	1999/3/19	3,200	モノクロ/カラー	●		
ネオ・チェリーマスター カラー	カジノ	ダイナ	1999/3/19	4,800	モノクロ/カラー			
ネオ・ドラゴンズワイルド	カジノ	ダイナ	1999/3/19	3,200	モノクロ/カラー			
ネオ・ミステリーボーナス	カジノ	ダイナ	1999/3/19	4,800	モノクロ/カラー			
ベースボールスターズ カラー	野球	SNK	1999/3/19	3,200	モノクロ/カラー	●		
ポケットテニス カラー	テニス	夢工房	1999/3/19	3,200	モノクロ/カラー	●		
連結パズル つなげてポンッ! カラー	パズル	夢工房	1999/3/19	2,980	モノクロ/カラー	●		
パズルボブル ミニ	パズル	タイトー/SNK	1999/3/26	2,980	モノクロ/カラー	●		
クラッシュローラー	アクション	ADK	1999/4/15	3,200	モノクロ/カラー	●		
ネオジオカップ98プラス	サッカー	SNK	1999/4/15	3,200	モノクロ/カラー	●		
バイオモーター・ユニトロン	RPG	夢工房	1999/4/15	3,200	モノクロ/カラー	●		キャンペーン版(1999/10/21発売:¥1,980)
ネオ・ダービーチャンプ 大予想	競馬予想	ダイナ	1999/4/22	3,800	モノクロ/カラー			
どこでも麻雀	麻雀	ADK	1999/4/29	3,200	モノクロ/カラー	●		
餓狼伝説 FIRST CONTACT	対戦格闘	SNK	1999/5/27	3,800	モノクロ/カラー	●		NGPベスト(2000/7/20発売:¥2,500)
ネオポケ プロ野球	野球	ADK	1999/5/27	3,800	モノクロ/カラー	●		
メタルスラッグ 1st MISSION	アクション	SNK	1999/5/27	3,800	モノクロ/カラー			NGPベスト(2000/7/20発売:¥2,500)
サムライスピリッツ!2	対戦格闘	SNK	1999/6/10	3,800	モノクロ/カラー	●		NGPベスト(2000/7/20発売:¥2,500)
マジカルドロップ ポケット	パズル	データイースト	1999/6/24	3,800	モノクロ/カラー	●		
ぷよぷよ通	パズル	SNK	1999/7/22	3,800	モノクロ/カラー	●		
上海ミニ	パズル	SNK	1999/7/29	3,800	モノクロ/カラー	●		
ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ	SNK	1999/7/29	3,800	モノクロ/カラー	●		
DIVE ALERT バーン編	SLG	サクノス	1999/8/19	3,800	モノクロ/カラー	●	●	
DIVE ALERT レベッカ編	SLG	サクノス	1999/8/19	3,800	モノクロ/カラー	●	●	
パックマン	アクション	SNK	1999/8/26	3,800	モノクロ/カラー			
SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	カードゲーム	SNK	1999/10/21	3,800	モノクロ/カラー	●	●	『頂上決戦』と通信可能/NGPベスト(2000/8/3発売:¥2,800)
SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	カードゲーム	SNK	1999/10/21	3,800	モノクロ/カラー	●	●	『頂上決戦』と通信可能/NGPベスト(2000/8/3発売:¥2,800)
電車でGO!2 ON ネオジオポケット	トレインSLG	SNK	1999/10/21	4,500	モノクロ/カラー			
パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI	パチスロ	アルゼ	1999/10/21	3,800	モノクロ/カラー			
ビーストバスター〜闇の生体兵器〜	アクションRPG	SNK	1999/10/21	3,800	モノクロ/カラー	●		
ポケットラブ〜if〜	恋愛SLG	キッド	1999/10/21	4,800	モノクロ/カラー			
つなげてポンッ!2	パズル	夢工房	1999/11/11	3,200	カラー専用	●		
パチンコ必勝ガイド ポケットパーラー	パチンコ	ジャパンヴィステック	1999/11/25	3,980	モノクロ/カラー			
それいけ!!花札道場	花札	ダイナ	1999/12/16	4,800	モノクロ/カラー	●		
頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS. CAPCOM	対戦格闘	SNK	1999/12/22	4,300	カラー専用	●		『激突カードファイターズ』、DC用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999』『CAPCOM VS. SNK』と通信可能
パーティーメール	コミュニケーター	ADK	1999/12/22	3,200	モノクロ/カラー	●	●	
ファーゼライ!	シミュレーションRPG	サクノス	1999/12/22	3,800	モノクロ/カラー	●		
ネオ トゥエンティワン	カジノ	SNK	1999/12/29	3,800	モノクロ/カラー	●	●	
水木しげるの妖怪写真館	写真アクション	SNK	1999/12/29	3,800	カラー専用	●		
機甲世紀 ユニトロン	RPG	夢工房	2000/1/20	3,800	カラー専用	●		
めざせ!漢字王	教育	SNK	2000/1/20	3,980	カラー専用	●		
SNK GALS' FIGHTERS	対戦格闘	SNK	2000/1/27	3,800	カラー専用	●		
ポケットリバーシ	リバーシ	サクセス	2000/1/27	2,980	カラー専用	●		
神機世界エヴォリューション〜はてしないダンジョン〜	RPG	ESP	2000/2/10	3,800	カラー専用	●		
パチスロ アルゼ王国ポケット AZTECA(アステカ)	パチスロ	アルゼ	2000/2/10	3,800	カラー専用			
クールボーダーズ ポケット	スノーボード	ウェップシステム	2000/2/24	3,800	カラー専用	●		
コイコイ麻雀	オムニバス	ビスコ	2000/3/9	3,800	カラー専用	●		
メタルスラッグ 2ND MISSION	アクション	SNK	2000/3/9	3,980	カラー専用			
幕末浪漫特別編 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	対戦格闘	SNK	2000/3/16	3,800	カラー専用	●		
パチスロ アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS	パチスロ	アルゼ	2000/3/16	3,800	カラー専用			
ビックリマン2000 ビバ!ポケットフェスチバァ!	バラエティ	セガ トイズ	2000/3/16	3,800	カラー専用	●		DC用ソフト『ビックリマン2000ビバ!フェスチバァ!』と通信可能
コットン	シューティング	サクセス	2000/3/23	3,800	モノクロ/カラー			
おえかきパズル	パズル	サクセス	2000/4/27	2,980	カラー専用			
Memories Off Pure	恋愛アドベンチャー	キッド	2000/4/27	4,800	カラー専用			
ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー	アクション	セガ・エンタープライゼス	2000/5/25	3,800	カラー専用	●		
ダイナマイトスラッガー	野球	ADK	2000/5/25	3,800	カラー専用	●		
ガンバレねおぽけくん(仮)	オムニバス	SNK	2000/6/8	3,800	カラー専用			
伝説のオウガバトル外伝〜ゼノビアの皇子〜	シミュレーションRPG	SNK	2000/6/22	3,800	カラー専用	●		限定BOX(¥10,000)
ネオ・バカラ	カジノ	ダイナ	2000/6/22	3,800	モノクロ/カラー	●	●	
THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	ボードゲーム	SNK	2000/7/6	3,800	カラー専用	●		DC用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION』と通信可能
ロックマン バトル&ファイターズ	アクション	カプコン	2000/7/6	4,800	モノクロ/カラー	●		
パチスロ アルゼ王国ポケット PORCANO2	パチスロ	アルゼ	2000/7/20	3,800	カラー専用			
COOL COOL JAM	音楽アクション	SNK	2000/8/10	3,800	カラー専用	●		DC用ソフト『COOL COOL TOON』と通信可能
デルタワープ	パズル	イオシス	2000/8/10	3,800	カラー専用	●		
パチスロ アルゼ王国ポケット DELSOL2	パチスロ	アルゼ	2000/10/26	3,800	カラー専用			
INFINITY cure.	恋愛アドベンチャー	キッド	2000/11/23	4,800	カラー専用			
にげロンパ	RPG	電脳映像製作所	2000/11/23	3,800	カラー専用			
ビッグバンプロレス	プロレス	SNK	2000/11/23	3,800	カラー専用			
パチスロ アルゼ王国ポケット 大花火	パチスロ	アルゼ	2000/12/14	3,800	カラー専用			

※NGPベスト…NGPベストコレクションの略　※●はその形態の通信が可能なことを示す



A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.2

ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム 1991-2000

2000年12月25日初版発行

発行人／編集人 山下 章

発行所 株式会社 スタジオベントスタッフ
〒141-0022 東京都品川区東五反田1-10-10 オフィスT&U 2F

発売元 株式会社 電波新聞社
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-3445-6111

STAFF

企画・編集・執筆 株式会社スタジオベントスタッフ

山下 章 ◆ EDITOR IN CHIEF
渡辺和歳 ◆ CHAPTER 4／APPENDIX 1〜7／STREET SMART
白川大輔 ◆ CHAPTER 1-6〜1-10／6
大出啓太 ◆ CHAPTER 1-1〜1-5
板場利光 ◆ CHAPTER 3-1〜3-4
山中直樹 ◆ CHAPTER 3-5〜3-6／APPENDIX 9
山田真也 ◆ CHAPTER 2／7／APPENDIX 7
魚末烈人 ◆ CHAPTER 5
豊田知行 ◆ CHAPTER 3-7／5
中村京子 ◆ APPENDIX 6
篠原輝久 ◆ APPENDIX 7
片平鍾瀛 ◆ DTP SUPPORT
伊藤真臣 ◆ EDITORIAL SUPPORT
森 健生 ◆ EDITORIAL SUPPORT
小石朋仁 ◆ EDITORIAL SUPPORT
藪良小路 ◆ EDITORIAL SUPPORT
大出綾太 ◆ EDITORIAL SUPPORT

執筆協力 依田智雄（ワンナップ）◆ INTRODUCTION／APPENDIX 8

デザイン 鈴木雅彦（GraphHouse）

DTP 神崎理緒（株式会社スタジオベントスタッフ）
木下吾一

印刷 奥村印刷株式会社

製本 株式会社堅省堂

協力 株式会社キョーワインターナショナル

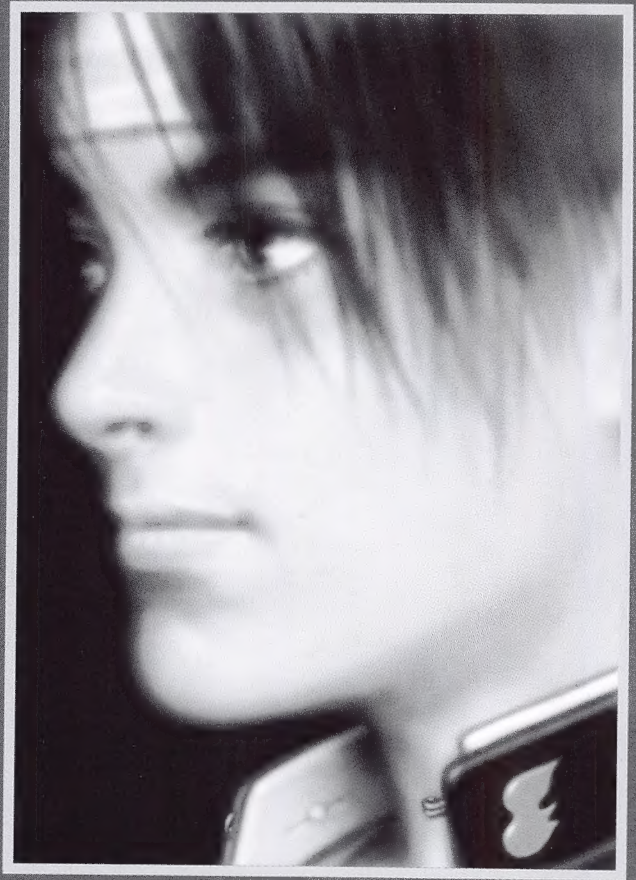
監修 株式会社SNK

SPECIAL THANKS アルゼ株式会社 IR広報室／宣伝チーム

Printed in JAPAN
ISBN4-88554-677-X

※ゲーム内容に関するお問い合わせにはお答えしておりませんので、ご了承ください。

ALL ABOUT SNK HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME 1991-2000




SNK
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
Real Bout SPECIAL
新システム"パワーゲージ"搭載!
NEW SYSTEM
NEW 2ライン バトルに挑め!!
パワーゲージの状態に注目!!
RB2 THE NEWCOMERS
リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS
遊び方のポイント
餓狼伝説 WILD AMBITION
ヒートゲージ
ULTIMATE K.O.
究極のルールが対戦を熱くする!!
ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝
ネオジオ最新格闘アクション!
アート・オブ・ファイティング
龍虎の拳外伝
サムライスピリッツ 天草降臨
これが、新システム"怒り爆発"!!
PUSH!
侍魂
SAMURAI SPIRITS
HYPER NEOGEO 64
アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS
13人の剣士と26の魂。
アスラ斬魔伝 遊び方説明
弾き返し
受け身
SCS
怒り爆発
一閃
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
ADVANCED
EXTRA
THE KING OF FIGHTERS
STRIKER
WORLD GRAPPLE TOURNAMENT '99
BURIKI ONE
in TOKYO
ボタンで移動!レバーで攻撃!
操作説明
"BURIKI ONE" 闘いにおける4大ポイント
コンビネーションチャート
幕末浪漫第二幕 月華の剣士
弾きの極意
剣質
力
技

ISBN4-88554-677-X
C0076 ¥2200E
9784885546778
1920076022005
発行：スタジオベントスタッフ
発売：電波新聞社
定価：本体2200円＋税

2 ALL ABOUT SNK HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME 1991-2000



A.A. GAME HISTORY SERIES VOL. 2

ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム 1991-2000

発行 スタジオベントスタッフ
発売 電波新聞社
STUDIO BENT STUFF

SNKの歴史ここにあり!!

- SNK開発の対戦格闘ゲーム全32作品を圧倒的なページ数で詳細解説!
- 多数の描きおろしを含む膨大な点数のイラストを一挙掲載!
- SNK対戦格闘ゲームの歴史を振り返る企画物やデータリストも充実!
- 全ゲームのインストラクションカードからなつかしのCMの数々まで貴重な資料が満載!

A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.① ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987–2000 好評発売中

発行 スタジオベントスタッフ
発売 電波新聞社
STUDIO BENT STUFF

ありがとう、SNK。

すべてのエンディング+裏ワザとともに
『餓狼伝説』から『KOF2000』まで
珠玉の32作品を完璧網羅! 描きおろしイラストも多数掲載!

SNK完全監修

STUDIO BENT STUFF
スタジオベントスタッフ
編著・発行